Tot.299

游戏名人堂：彼得·莫利纽——创造上帝之人

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



前线狙击

战神 超凡

黑暗血统II/极度混乱/孤岛危机3

攻略透解

产子救世录

研究中心

巫师2 王国刺客 加强版
火焰之纹章 觉醒

– 大型特别企划 –

大苹果时代

当传统玩家遭遇iOS

解惑·推荐·观点·评论·应用·文化·感受·故事

– 特稿 –

E3 2012前瞻

世代交替 巨作云集

– 读游戏 –

再世之战

第2次机战Z 再世篇 剧情概要

UCG 300期纪念活动之

10万元大抽奖

详情披露 请见封底

2012.6A
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
11>
9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 灵魂能力V 编辑部格斗大赛

丧尸末日风情画 行尸走肉 第一章精华剪辑 | 阿修罗之怒DLC 轮环者的宿命

新作影像 刺客信条III | 孤岛危机3 | 死或生5 | NBA宅篮高手 | 幽灵行动 在线

本期赠品

Gamehalo DVD+生化危机6 双雄对决海报

More GO: 73139.blog.163.com

本书历史期刊

以及其他PDF杂志

请访问：

http://73139.blog.163.com

免责声明：本站所有杂志源自网络收集，版权归原创作者或原公司所有，本站不承担任何法律责任和连带责任。

如果本站发布的资源已经涉及到您的版权，请速与本站管理员联系，本站承诺在24小时之内删除。

More, GO: 73139.blog.163.com



More, GO: 73139.blog.163.com

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



苹果神迹 ——iOS的功与罪 04
iOS知多少 ——iOS相关知识扫盲 09
i玩不玩 ——家用机玩家不可错过的十款iOS游戏 12
i Orientation Strategy ——传统游戏厂商发展新方向 16
iOpinion 资深玩家眼中的iOS 20
i我游戏生活 ——介绍针对主机玩家的实用iOS 26
i在二次元！ ——欢迎来到萌のApp教室 28
i时代战略 ——论传统厂商如何应对iOS 30



总第299期 6A

COVER STAFF
封面用图：原创
封面画师：木仙
封面设计：一刀

PS电玩大本营 35
游戏情报站 36
黄金眼 41
排行榜 42
前线狙击 44
新闻专题 52

游戏情报站要闻
《COD 黑暗行动 2》近未来战争 11 月开打 36
索尼巨额亏损，股价跌至 31 年新低 37
X360 合约机计划公布，仅售 99 美元 37
《生化 6》目指 700 万！ Capcom 业绩目标公布 39

前线狙击
战神 超凡 44
黑暗血统 Ⅱ 46
孤岛危机 3 48
极度混乱 50

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P52 新闻专题



实用技术 GUIDE & FAQ

P60


P57


攻略透解 P66


研究中心 57
攻略透解 66
3DS应援团 74
VITA命 76
游戏进行时 78
软硬兼施SP 80

攻略透解
产子救世录 66

研究中心
火焰之纹章 觉醒 57
巫师 2 王国刺客 加强版 60

读编交流



天下聚会 109
读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

P84 读游戏


游戏文化 GAME & CULTURE

P92 游戏名人堂


读游戏 84
游戏名人堂 92
自由谈 97
多边共享 100
游戏姬 102
玩家春秋 105
风林火山VS 106
魅女SHOW 108

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

火焰之纹章 觉醒 57
索尼克全明星赛车 变形出发 光盘

NDS

名侦探柯南 过往的前奏曲 78

PS3

阿修罗之怒 光盘
刺客信条Ⅲ 光盘
二之国 白色圣灰的女王 完全版 光盘
孤岛危机 3 48 光盘
古域之战 光盘
黑暗血统Ⅱ 46
黑衣人 异形危机 光盘
极度混乱 50
崛起 2 黑暗水域 光盘
空中冲突 太平洋航母 光盘
灵魂能力Ⅴ 光盘
漫威弹珠球 复仇者联盟编年史 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场 光盘
忍者龙剑传 3 光盘
杀手 赦免 光盘
死或生 5 光盘
索尼克全明星赛车 变形出发 光盘
太平洋中队 破坏连 光盘
星际战鹰 41 光盘
行尸走肉 41 光盘
战舰 41
战神 超凡 44

PSP

产子救世录 66
名侦探柯南 过往的前奏曲 78

PSV

漫威弹珠球 复仇者联盟编年史 光盘
索尼克全明星赛车 变形出发 光盘
致命格斗 PSV 光盘

Wii U

刺客信条Ⅲ 光盘
黑衣人 异形危机 光盘
幽灵行动 在线 光盘

X360

NBA 宅篮高手 光盘
阿修罗之怒 光盘
刺客信条Ⅲ 光盘
孤岛危机 3 48 光盘
古域之战 光盘
黑暗血统Ⅱ 46
黑衣人 异形危机 光盘
极度混乱 50
崛起 2 黑暗水域 光盘
空中冲突 太平洋航母 光盘
灵魂能力Ⅴ 光盘
漫威弹珠球 复仇者联盟编年史 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场 光盘
忍者龙剑传 3 光盘
杀手 赦免 光盘
死或生 5 光盘
索尼克全明星赛车 变形出发 光盘
太平洋中队 破坏连 光盘
我的世界 41
巫师 2 王国刺客 加强版 60
行尸走肉 41 光盘
战舰 41

Gamehalo



本期光盘精选内容





游戏试玩
丧尸末日风情画
行尸走肉 第一章 精华剪辑
阿修罗之怒 DLC节选
轮坏者的宿命

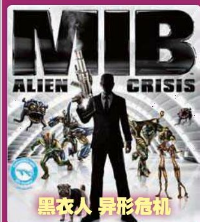
特别收录
灵魂能力V
编辑部格斗大赛

新作影像集锦
空中冲突 太平洋航母
刺客信条Ⅲ
孤岛危机3
太平洋中队 破坏连
死或生5
幽灵行动 在线
杀手 赦免
漫威弹珠球 复仇者联盟编年史
黑衣人 异形危机
致命格斗PSV
NBA宅篮高手
忍者龙剑传3(新DLC)
女神异闻录4 午夜竞技场
古域之战
崛起2 黑暗水域
索尼克全明星赛车 变形出发
星际战鹰
二之国 白色圣灰的女王 完全版

电影前线
超凡蜘蛛侠精灵旅社
无法无天
蝙蝠侠 黑暗骑士崛起

ENDING SONG
机器人学笔记 片头曲

本期光盘特别附赠
UCG298游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/TYRqCuif34Y/
密码:DU784XTDD3

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn
总 顾 问：李子奇
总 编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友
执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏 宋 恺
编 委：冯 健 衣山川 王锐 江 浩
组 版：深圳市正方图文设计有限公司
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙腾广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年6月1日
定　　价：人民币12.00元

More, GO: 73139.blog.163.com

UCG

3:00

Tuesday, 29 May

MARIO 000000 ×00 WORLD 1-1 TIME

大苹果时代

当传统玩家遭遇iOS

当我们还在为 PS3、X360 孰能称雄而争执不下，当我们还在纠结下一款掌机游戏百万大作会降临哪个平台，一个新生的娱乐方式悄悄降临，即使我们还未做好准备，它便已经在每时每刻渗透我们的生活，一个新的时代开始了——

iOS，这就是它的名字。它是一种改变现代人生活方式的科技，同时也是一个无所不在的数字平台，我们将这个神奇的潘多拉之盒塞在自己的口袋里或是背包中，直到有一天我们发现自己已经离不开它。

或许对于传统游戏玩家而言，我们总是有与生俱来的挑剔与苛刻，但这并不足以妨碍我们体验更便捷、更充满想象力的娱乐体验。iOS、iPhone、iPad、iTouch……当传统玩家被越来越多的“i”字头产品包围，我们会发现不曾了解新世界，而娱乐方式间的迥异带来的并非是相互取代，而像更是一种延伸与相辅相成，现在如此，未来也会是如此。让我们谨以这篇大型企划，向着 TV GAME 玩家的“大苹果”时代宣告——我们来了！

1 PLAYER GAME

2 PLAYER GAME

TOP- 000000



More GO: 73139.blog.163.com

slide to unlock

苹果神迹

iOS的功与罪

文：Lancer

2007 年初代 iPhone 刚上市时，网络上遍布讨伐之声，《纽约时报》编辑 David Pogue 针对读者常问的一些问题做出解答，历陈 iPhone 的数十条罪状。最后他在文章的结尾中说："这世上有谁会买这玩意儿？"

5 年后，iPhone 已完全改变移动通信行业，改变了世人的生活方式，同时也顺便改变了游戏产业。史蒂夫·乔布斯——雅达利第 40 名职员，在雅达利沉沦 30 年后，他不费一兵一卒，让统治业界 30 年的日本人溃不成军……

{终结乱世}

2005 年，史蒂夫·乔布斯率领苹果的 200 名顶尖工程师开始研发 iPhone。一年后，iPhone 的初版样机被摆在了高层会议的桌子上。当时的这款样机简直是一场灾难，它总是无缘无故中断通话、电池无法充满电、各类应用的运行极不稳定，面对无穷无尽的问题，乔布斯无力地盯着在座诸位，平静地说："这能叫产品吗？"

苹果的工程师们都习惯了乔布斯的吼叫与训斥，而这种平静的语气更让他们感到惊恐而气馁。当时一位在场的高层事后说："那是我在苹果时最不寒而栗的时刻。"

当时乔布斯已经搭上了美国电信业巨人 AT&T，为借助 AT&T 迅速拓展市场，乔布斯提供了丰厚的条件，签署了 5 年独家供应权，AT&T 可获得 iPhone 销售收入的 10%，以及 iTunes 的部分收入分成。作为回报，AT&T 会投入巨额广告费推广 iPhone，并提供为之贴身设计的全新服务。但如果无法在限定时间内做出成品，乔布斯规划的宏伟蓝图可能都要泡汤。于是在 2006 年秋季，苹果的工程师们长期通宵加班，办公楼里彻夜灯火通明。事后证明，这是改变苹果命运、也是改变整个移动产业命运的三个月。2006 年 12 月中旬，乔布斯在拉斯维加斯四季酒店向 AT&T 的斯坦·西格曼展示了 iPhone 的样机，它那华丽的屏幕、强大的网页浏览器、快捷的用户界面让这位移动业老将不断啧啧称奇，向来保守、沉默寡言的西格曼破天荒地盛赞 iPhone"是我平生所见的最佳设备"。



6 个月后，iPhone 上市，一场改变世界的移动革命由此开始。iPhone 的诞生被认为是仅次于耶稣诞生的人类史上第二大事件。那时整个世界都知道这是一个革命性的产品，但人们尚未意识到整个人类的生活方式将因此而改变。

AT&T 也没有料想到，在它借助 iPhone 分享丰厚利润的同时，也在引狼入室，移动通信行业的规则正被改写。过去美国移动运营商对待手机厂商如奴隶般，从手机价格、功能特性到手机的生产都要遵从移动运营商的意志。而 iPhone 推翻了移动运营商的统治，手机厂商占据了主动。在初代 iPhone 的身上，苹果不仅能够获得每部 80 美元的净利润，而且还能通过 AT&T 的服务合约获得每年 120 美元的收入分成。

当行业规则被改写，整个行业格局随之改变，以诺基亚为首的传统手机巨头纷纷倒下。市场细分、产品多样化的发展战略曾被传统手机产业视为颠簸不破的真理，而在智能手机时代，过于多样的产品类型却成为手机厂商的噩梦。iPhone 将手机业带往天下大同的新时代，在追求个性化的 21 世纪，iPhone 以其统一的硬件设计、统一的软硬件使用体验，成为形形色色消费者的共同喜好。苹果系设计的简洁大方成为标准，人们的个性诉求从硬件规格、外形转向软件内容。过去所有手机的屏幕尺寸、解析度、性能规格、按键配置等各不相同，软件商要为同一种软件制作数百个版本，几乎不可能有完全发挥特定手机性能的应用诞生。iPhone 一统天下后，为软件商们提供了一个稳定的统一平台，他们可以针对主机的每一个硬件特性制作最合适的软件应用，并确保所有用户获得相同的用户体验，这为大量优质应用的诞生提供了肥沃的土壤。

30 多年前，史蒂夫·乔布斯用他在雅达利挖到的第一桶金创立了苹果公司，此后他几乎不再碰游戏，但他的经营思维从未远离游戏业。乔布斯的经营之道与前任天堂社长山内溥颇为相似，他们对自己的企业和自家产品都有着强烈的控制欲。山内溥建立了游戏产业的权利金制度，将所有第三方握于掌中，软件质量审核、生产数量乃至发售日期、宣传计划等都要受任天堂的左右。虽然作风霸道，但在这种产业环境中，FC

More, GO: 73139.blog.163.com

诞生了无数脍炙人口的经典，顺从任天堂旨意的第三方们也获得了丰厚的回报。以此为基础建立起来的现代电子游戏产业保持了数十年的活力，优质大作层出不穷。而在自由中发展的PC单机游戏业则是混乱不堪，因硬件规格多样无法确保所有玩家的游戏体验，缺乏质量监督则导致垃圾游戏横行。

创造统一的、封闭的硬件环境，让第三方针对硬件特性进行软件优化，确保最佳用户体验，这是电子游戏产业的精髓，也是乔布斯始终坚持的信念。因为这种坚持，苹果没有像微软一样将他的操作系统授权给其他硬件商，Mac电脑坚持软硬件合一，而微软通过授权经营孕育出巨大的PC市场，通过各种硬件商、芯片商的激烈竞争将硬件成本削减到极致，Mac因失去成本竞争力而成为小众向产品，苹果险些破产。1997年乔布斯回归苹果后，依旧坚持他的控制欲。这次他的坚持在一个新的世界里大放异彩。

软硬件合一的理念在电脑业行不通，却是消费电子行业的正道。消费电子产品讲究的是简单易用，家用机游戏比PC游戏更受欢迎是因为简单方便，玩家不用给自己的显卡打补丁，不用进行复杂的画面与操作设置，不用为某个新游戏专门去买个新内存条或者CPU。游戏机是最早数字化的消费电子产品，在30多年前就已预示了消费电子行业的未来方向。乔布斯将游戏行业的经营规则应用于手机业，于是开创了一片更广阔的天地，并成为整个消费电子行业革命的开始。

{创富神话}



2008年7月，AppStore的开张是消费电子行业发展史上的一个里程碑，可以毫不夸张地说，它标志着电子业从硬件向软件时代的转型。

20年前，索尼提出数字化转型战略，在此背景中诞生的PS成为其软硬件结合的完美产物。但此后十几年，索尼各部门并未吸收PS的成功经验，产品种类越来越多，并未形成可哺育软件市场的统一平台。多数电器商们都在延续传统思维，掌上电脑、音乐播放器、手机等产品都缺乏软件思维，多样化的硬件规格抑制了软件商参与其中的兴趣。直到iPhone与AppStore双剑合璧，软件商们终于迎来曙光。

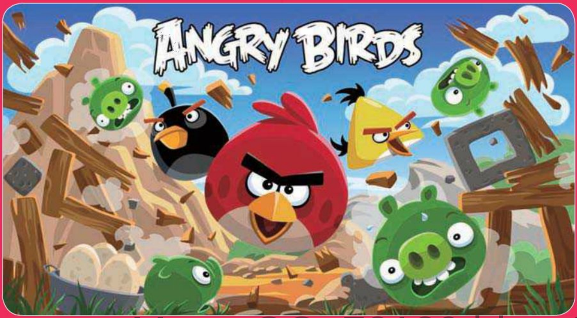
电脑软件市场以商务用途为主，而消费电子产品的软件应用则以娱乐为主。游戏作为最重要的娱乐软件类型，注定要在其中扮演关键角色。

在AppStore公布之前，苹果曾在旧金山举办第一场iPhone游戏开发座谈会，报名的开发商超过150家。习惯了权利金模式的游戏开发商们对AppStore的经营模式倍感熟悉。比起家用机，AppStore的加入门槛低得多，苹果的软件审核标准比游戏主机厂商低得多，软件开发工具包也便宜得多。更重要的是，游戏开发商们不需要担忧发行问题。

按照游戏业的传统发行模式，一个中小型发行商需要跨过三四道门槛才能将游戏送到消费者手中。首先要寻找发行商。家用机游戏开发成本高昂，中小型开发商无法靠自己的资金维持，只有向发行商兜售他们的项目，获得发行商的预付款后，才能给开发者发工资，将项目维持下去。由于游戏业的竞争日益激烈，超过70%的游戏项目会赔本，因此发行商对游戏的评估极其严格，在一款游戏的开发过程中至少有两三次的项目评估，在任何一个阶段被评估为亏损高危项目就会立即被取消。每年被发行商取消的项目远多于最终上市的游戏。除了发行商的审核外，还要通过主机厂商和ESRB等评级机构的审核。就算顺利通过验收压盘上市，还要看发行商是否愿意为该作提供足够的广告预算，以及零售商愿意出多少批发价、是否会提供较醒目的货架空间、是否会让他们的售货员重点推销……最终能够过五关斩六将，成功大卖的游戏几乎只有大发行商的大牌大作。在当今家用机游戏市场，中小型开发商的生存空间正在消失。

AppStore让小开发商乃至个人都有机会将自己的作品推向亿万用户。通常在AppStore销售的应用需要向苹果缴纳30%的销售收入，几乎比家用机游戏的权利金比例高一倍。不过因为节省了包装、生产、运输、零售商所得等成本，开发商实际所得的收入比例远高于家用机游戏。美国世嘉总裁Simon Jeffery说："通过AppStore销售游戏的利润率高于其他任何主机。"

在低门槛、大潜力的诱惑下，无数开发商蜂拥涌入AppStore，手机应用市场成为创业者的热土。芬兰的Rovio就是其中最典型的成功案例。Rovio创办于2003年，早期主要为诺基亚的手机开发游戏。惨淡经营多年之后，该公司在2009年几近破产。2009年初，Rovio制定营救计划，他们将AppStore视为救命草，一口气提出了10个游戏项目，其中一个把鸟当弹珠弹射方块的创意最被看好，于是他们投入2.5万英镑，用半年的时间将此游戏创意做成了《愤怒的小鸟》。这是Rovio公司的第52款游戏，在AppStore上市之初原本无人问津，随后在一些欧洲小国获得小范围关注。当苹果将《愤怒的小鸟》作为本周推荐游戏放在醒目位置，配合Rovio精心制作的YouTube预告片，从此一发而不可收拾。这一年，《愤怒的小鸟》下载量超过1亿，创造的市场价值超过5000万英镑。圆滚滚的小鸟成为家喻户晓的卡通形象，Rovio提出要成为"迪士尼2.0"。去年11月，《愤怒的小鸟》累计下载量超过5亿，已成为史上玩家数量最多的游戏。整个2011年，Rovio销售额超过1亿美元，预计今年将超过3亿美元。据传去年Zynga曾出价20亿美元收购Rovio，仍然遭到拒绝，有分析机构估算Rovio如果上市，市值将达到60～90亿美元，超过员工数为其20多倍、营业额为其40多倍的EA。



在如日中天的手机游戏市场，类似于Rovio的创富神话几乎每天都在上演。每隔一段时间就会有几款新鲜有趣的新作从不起眼的角落崛起，迅速成为风靡世界的游戏。《Cut the Rope》造就了Zeptolab、《水果忍者》成就了Halfbrick、OMGPOP通过《Draw Something》进账数亿美元……那些成本只有几万到几十万美元的休闲游戏随时可能在不知不觉中成为下一个《愤怒的小鸟》，这个几无门槛可言的平台为所有游戏开发者提供了圆梦的机会。每个月都有数千种游戏应用在iOS上诞生，能功成名就的毕竟只是极少数。但比起家用机游戏，低门槛、低风险的iOS仍是小开发商们的最佳选择，也是名开发商与大发行商进行创意摸索乃至产品宣传的绝佳平台。

More, GO: 73139.blog.163.com

{逃离沉船}



▲Gameloft代表了手机游戏领域最大的传统游戏力量。

1999 年，对游戏行业发展方向嗅觉敏锐的育碧创始人 Guillemot 兄弟创办了手机游戏开发商 Gameloft，在 JAVA、BREW、塞班等平台为主的手机游戏史前时代里，Gameloft 已成为最重要的游戏开发商之一。十几年来，致力于为手机开发传统游戏的 Gameloft 稳步发展，虽然它从未享受过 Rovio 般的一飞冲天，但在手机游戏业整体的发展壮大，以及量产型的作品战略推动下，其经营业绩稳步提升，从未因个别游戏的突然崛起或没落而大起大落。到 2011 年，Gameloft 已发展至 4000 人的规模，与育碧本身相当，其营业收入超过 1.6 亿欧元。在流行趋势千变万化、多数开发商的命运与一两款游戏绑在一起的手机游戏行业里，Gameloft 凭借规模优势与传统游戏的制作思维建立了稳定可靠的商业模式，成为 iOS 时代里传统游戏厂商转型的楷模。

同样坚守规模经营的原则，EA 采取了更直接快速的手机游戏转型战略。收购向来是 EA 迎合市场热点的首选手段。2005 年底，EA 以 6.8 亿美元巨资收购手机游戏厂商 Jamdat，瞬间成为全球最大的手机游戏厂商之一。2009 年 11 月，EA 出资 4 亿美元买下休闲游戏开发商 Playfish。2011 年 7 月，EA 又豪掷 7.5 亿美元买下《钻石迷情》开发商 PopCap。事实上这一系列大手笔的并购是 EA 近年来持续巨额亏损的重要原因之一。EA 首席执行官约翰·里奇蒂耶洛为此承受了股东的巨大压力，但他相信手机游戏与数字发行将成为未来游戏业的重要增长点，甚至可能超过传统家用机游戏。在这一系列的并购之后，EA 手机游戏业务已形成超过 2.5 亿美元的年营收能力。加上 EA 的其他数字发行业务，去年 EA 数字业务的总营业额超过 10 亿美元。EA 表示其移动游戏业务仍在高速增长中，去年来自智能手机的游戏收入增长率高达 70%，目前 EA 已拥有 iOS 游戏市场 10.5% 的份额，暂列业界第一。

EA 与苹果素有渊源，其创始人特里普·霍金斯就曾是苹果的第一位市场部策划经理，其草创初期的大半员工来自苹果。乔布斯公开 AppStore 时，邀请 EA 高层上台高谈阔论，对其他第三方形成示范效应。在 EA、育碧等传统游戏巨头的全力支持下，iOS 开始成为欧美主要第三方们的主力掌上平台。EA 除了收购几家著名手机游戏开发商，大力开发 iOS 的休闲游戏外，也将其大部分主要游戏系列移植到 iOS。

在 iOS 上的重兵集结不可避免地影响到 EA 等巨头对传统掌机平台的支持程度。2009 年，EA 以 iOS 为主的掌上平台战略全面启动后，几乎完全放弃了 PSP 与 NDS，开发中的几十款 NDS/PSP 游戏在 2010 年发售之后，几乎不再有掌机游戏新项目上马。2011 年在 EA 的游戏发售表中已经看不到 PSP 的踪迹，NDS 游戏也近乎消失。PSV 公布后，身为索尼传统盟友的 EA 毫无反应，仅象征性地移植了几款老面孔的全平台游戏。对待 3DS，EA 的态度也同样如是。于是我们可以看到《战地 3》、《质量效应 3》等超级大作第一时间推出 iOS 版，却对传统掌机毫无表示。

EA 的态度代表了欧美大部分第三方的立场。几年前 PSP/NDS 尚且可获得第三方的全平台游戏，如今掌机正逐渐被 EA、育碧等巨头排除在他们的“全平台”战略之外。欧美掌机游戏售价低廉，批发价一般不到 20 美元，扣除权利金和生产运输成本，一张掌机游戏的利润往往不到 8 美元。而通过 iOS 销售的 10 美元传统游戏可获得 7 美元的利润。便利廉价的 iOS 游戏在销售数量上通常数倍于掌机游戏，对第三方而言明显有更好的盈利前景。NDS 是史上最成功的掌机平台，而发售至今 8 年，销量百万以上的欧美第三方游戏不过区区 20 几款，且其中大部分是 2009 年之前发售的游戏，在 AppStore 崛起之后，NDS 的欧美第三方百万大作几乎销声匿迹。iOS 游戏不仅销量前景更好，而且有更灵活的盈利模式，可通过付费 DLC、广告、道具收费等多种渠道结合挖掘最大商业潜力。

Flurry Analytics 分析机构的数据显示，2009 年 iOS 和 Android 仅占掌上游戏市场两成的份额，短短两年时间里迅速提高到六成。智能手机游戏已成为掌上游戏的绝对主流。2008 年 iOS 的游戏销售额不到 1 亿美元，一年后就增加到 5 亿美元。2011 年，仅美国的智能手机游戏软件销售额就达到 19 亿美元。Flurry 的分析家 Peter Farago 说：“任天堂将面临与诺基亚一样的选择，要么跳船，要么在自己着火的平台上被活活烧死……”

当大量传统大作从掌机转战 iOS，传统游戏玩家们也在逐渐远离掌机。进入 2009 年后，NDS 的销量呈自由落体式下跌，几乎以每年 50% 的速度降低，除了自身的生命周期因素外，iOS 的冲击也是显而易见的重要原因。2009 财年。PSP 销量也从 1410 万台降低到 990 万台，此后持续降低，到 2011 年已跌到 600 万台以下。前 SCE 全球工作室总裁菲尔·哈里森认为，如果按照目前的趋势发展下去，不到十年，苹果不仅是征服游戏业，更将成为游戏业本身——成为所有游戏生存的平台以及发行的渠道。





■iOS版《质量效应 渗透者》拥有可媲美家用机的出色画面。

More, GO: 73139.blog.163.com

{最后堡垒}



▲iOS正在改变人们的掌上娱乐方式。

2011 年 11 月，根据一份面向 1000 名游戏开发者的调查结果，史蒂夫·乔布斯以 46% 的高得票率被公认为"游戏业最具影响力人物"——虽然这位已逝去的伟人并不属于游戏业。史蒂夫·乔布斯的得票率比排名第二的 Valve 创始人 Gabe Newell 高 30%，几乎是宫本茂的 7 倍。

乔布斯在改变世界的同时，也在无意间改变了游戏业。iPhone 与 iPad 创造了一种全新的移动生活方式，并取代了掌机在移动娱乐中的作用。2011 年 3DS 发售后，任天堂的销售目标数度落空。夏季后，任天堂决定壮士断腕，将 3DS 大幅降价销售，配合秋冬两季的超大作攻势，3DS 销量持续回暖。在日本，3DS 几乎已恢复到 NDS 辉煌时期的霸气。但在全球范围，3DS 并未走出阴霾。年末商战过后，进入 2012 年，3DS 在欧美销量再度萎靡。当前 3DS 在欧洲和美国的周销量一般为 4 万多台左右，比当年 NDS 同季节 10 万以上的销量水平大有不如，也远低于如今 X360 和 PS3 的周销量。上个财年在 3DS 的大降价以及广告铺天盖地、大作狂轰滥炸的努力下，3DS 销量不过 1353 万台，远远低于 NDS 巅峰期全球 3000 多万的年销量水平。

去年年末商战期间，3DS 在欧美的销量大反弹有赖于低龄玩家的活跃。虽然 iPhone 与 iOS 连续多年位居美国"最受欢迎圣诞礼物"榜单之首，但由于价格较高，欧美中小学生的 iPhone 拥有率还很低。3DS 大降价之后成为低龄玩家的上佳之选，加上任天堂塑造多年的低龄化形象，以及《马里奥赛车 7》等大作的号召力，成功接收了 NDS 的部分低龄用户。但对于已拥有 iPhone 的年轻人，以及 NDS 引以为傲的中老年市场，3DS 仍然令人缺乏购买动力。于是 3DS 销量回暖的消息并未让投资者们恢复信心，任天堂的股价仍然处于下降通道。今年 1 月末，任天堂股价终于跌破 1 万日元，逼近历史最低点。5 年来，任天堂的市值已蒸发了 85%，金融市场上的分析家与投资者们纷纷呼吁任天堂为 iOS 开发游戏。

至于市场目标定位为年轻人的 PSV，由于与 iOS 的用户群体重叠，更是在发售之后即陷入奄奄一息的悲惨处境。iOS 已拥有 5 亿用户，加上 Android，用户总数早已超过 10 亿。更让游戏厂商们兴奋的是，与过去的传统手机相比，当今智能手机用户更喜欢用手机玩游戏，游戏是智能手机最受欢迎的应用类型。一边是游戏开发成本低廉、潜在用户超过 10 亿的智能手机，一边是制作成本高昂、用户仅 200 万的 PSV，也难怪第三方不仅对 PSV 无动于衷，甚至于懒得将 iOS 游戏移植到 PSV——虽然 iPhone 与 PSV 有着相当接近的技术架构。

在 iOS 的强烈冲击下，掌机游戏剩下的惟一优势是操作界面。缺少摇杆和实体按键限制了传统游戏在 iOS 上的发展。EA、Gameloft 等为 iOS 开发了大量画面出众的传统游戏，但因为操作原因始终无法让习惯手柄的核心玩家们满意。传统游戏与核心玩家是索尼与任天堂的最后堡垒。

任天堂早已意识到，在 iOS 海量休闲游戏的冲击下，"脑白金"的美好时代已一去不复返。"触摸世纪"的系列炼脑、教育娱乐、宠物育成类游戏风光不再，用五六人的小团队，花半年时间做个休闲游戏，然后堂而皇之地以 30 美元的价格卖个上千万套……这如梦似幻的好时光已被 iOS 的 1 美元软件惊醒。iOS 还原了休闲游戏的本来价值，夺走了休闲游戏的消费人群。任天堂从 NDS 的黄粱美梦中醒来，只有回归到 GBA 之前的时代，继续用《口袋妖怪》、《超级马里奥》等传统游戏吸引玩家。同时，任天堂深知传统游戏战略更需要第三方的支持，任天堂自身缺乏讲究按键操作手感的游戏。所以任天堂开始大量动用其多年来积累的百亿美元现金，重金收买 Capcom、Square Enix 等为其提供大作。日本第三方规模有限，近年来因游戏产业规模萎缩，Square Enix 等都进行了小幅裁员。另一方面，游戏平台数量却比过去大大增加，10 年前他们只要应付一个 PS2 即可，而现在要同时开发 PS3/X360/NDS/3DS/PSP/PSV/iOS/Android，本已不多的开发人员被打散之后更无力开发传统顶尖大作，也无法向过去那样从容集结人马为新主机开发游戏。在人手不足的情况下，装机量低而又缺乏第一方优厚条件支持的 PSV 很难吸引第三方。

即便有任天堂的资金诱惑，第三方也很难像过去那样注重传统掌机市场。早在 2008 年，CRI MiddleWare 对日本 102 家游戏开发商的调查显示，80% 的开发商希望为 iOS 开发游戏。比起 iOS 游戏，传统掌机游戏开发周期长、所需人手相对较多，在平台日益多样化的行业环境中，减少掌机游戏项目，增加 iOS 项目更符合经济效益。至于 PSV，能拯救其命运的只有准高清 3A 级大作，其开发规模不亚于家用机上的一线大作，所需投资在 3000 万美元以上，还要大量动用最优秀的游戏设计人才。在 PSV 的整个生命周期中，此等大作恐怕将会是凤毛麟角……

{生死劫}

2011 年的游戏开发者大会上，任天堂社长岩田聪表情严肃地发表了基调演讲，他说："游戏开发行业正在溺水，迄今为止我们还能通过做游戏养家糊口，未来就不好说了。我相信移动设备与移动平台是一种破坏性技术……对那些手机厂商来说，内容是别人创造的，他们的目标是聚集的游戏越多越好。因为……那就是他们的盈利方式。而游戏软件的价值对他们而言无关紧要……我们应该保护游戏的价值。"

岩田聪从 2008 年开始将苹果视为首要大敌，除了担心玩家有了智能手机后不再买掌机，岩田聪更担心的是游戏产业的整个价值体系被破坏。"软件高于硬件"是游戏业的传统价值观，从零售商到主机厂商，软件都是主要利润来源。苹果的出现正在扭转游戏业的价值构成，硬件成为

More, GO: 73139.blog.163.com

主要利润来源，软件只不过是依附于其上的增值内容。在大部分 iOS 用户看来，游戏就是一种免费或者 1 美元的娱乐。当这种价值认知被广为接受，发达国家的消费者们也会像我们国内的“五元党”和“伸手党”一样，习惯于获取廉价游戏，不再花数十美元购买新作。当 AppStore 的游戏价格成为标准，开发商将失去用数千万美元开发大作的动力，最终在恶性循环中造成传统大作的消亡——正如 PC 单机游戏的消亡。

更令人担忧的是，低价游戏的泛滥可能导致游戏产业规模的萎缩。iOS 的流行至少使游戏玩家的数量增加了一倍，按理来说是扩充了游戏产业规模。但 iOS 最流行的是《愤怒的小鸟》等低价与免费游戏。你可以用 10 美元买 10 个休闲游戏，然后玩上一年。而在过去你可能一年会花 180 美元买 3 款 60 美元的大作。当你的休闲时间被廉价游戏填补，游戏产业的经济规模也正在被低产值的低端游戏吞噬，造成产业的空心化。《愤怒的小鸟》成为家喻户晓的名字，玩家数量超过 5 亿，年营收不过 1 亿美元，而一个《COD》的首日销售额就能超过 5 亿美元。如果休闲游戏的流行是以传统大作的没落为代价，游戏业将面临灾难。

乔布斯曾说：“我想创造一部极易使用的综合型电视，它将与你的所有设备完美同步……将会有最简单的用户界面。”传说中的“iTV”可能是乔布斯为苹果留下的最后一个产品提案。苹果研发智能电视多年，直到乔布斯将油尽灯枯之时才取得突破。据《华尔街日报》报道，去年 12 月底，苹果约见多家传媒公司，在多次会议中表示未来的电视机将使用语音和动作控制。有迹象表明未来 iTV 将采用类似于 Kinect 的操作方式，被电视机行业视为下一轮革命起爆剂的 iTV 可能将是一部电视机版的 iPad，用体感操作取代触屏操作，同时辅以语音或 iPhone 同步操作。无论如何，我们可以想像苹果的优质屏幕与完美的系统响应速度，单向接收的电视娱乐将从此进入双向互动时代，而 iOS 对手机、掌机和笔记本电脑的冲击也将蔓延到电视业，电视游戏或将面临生死劫。

如果智能电视成为下一轮电视机更新换代的必然趋势，当大部分消费者拥有了智能电视，专用电视游戏机可能失去存在的意义。New iPad 已具备本世代主机的图像处理性能，iTV 的性能恐怕会更高，运行《GTA》、《COD》等家用机大作相信毫无压力。据传最近蒂姆·库克正密会 Valve 的佳比·纽维尔，可能会利用 Valve 的 Steam 系统为 iTV 提供传统大作。不管未来电视机市场是否会成为 iTV 的天下，若内置高性能处理器的智能电视成为行业标准，传统游戏业的经营模式可能受到毁灭性打击，第三方可通过 iOS



▲AppStore应用数量太多，想要露脸着实不易。

和 Android 提供游戏，索尼、任天堂等主机厂商将岌岌可危。这或许是索尼苦苦支撑电视机业务的原因之一，若智能电视取代家用机，索尼可将其游戏业务转入“PlayStation TV”。

面对 iOS 从掌上游戏到电视游戏的全面威胁，传统游戏业并非毫无反击之力。手机的生命周期只有两三年，而多数电视机的生命周期至少有七八年。电视机行业从高清时代过渡到智能时代大概要 10 年时间，而这段过渡期将成为电视游戏业的绝佳机会。当部分消费者率先进入智能电视时代，电视智能化的需求会迅速膨胀，预算不多的消费者们可购买游戏机让自己的普通高清电视智能化，PS3/X360 同样具备成熟的体感操作、高清影视点播、视频通信、社交网络等功能，次世代主机的多媒体功能会更强大，通过游戏机可以更经济实惠地进入智能电视时代，电视游戏业有望借智能电视之风在一定时期内扩大产业规模。

至于正在 iOS 的冲击下持续萎缩的掌机市场，改变命运的希望仍是传统大作。iOS 游戏的定价标准注定其难以诞生大投资的传统大作，掌机应以优质大作专用机为自我定位，坚持精品战略。AppStore 的经营模式并非无懈可击，垃圾游戏泛滥是无可避免的问题。由于价格低廉，这些垃圾游戏不至于导致 AppStore 重演“ATARI SHOCK”的悲剧，但也足以让大量用户对 iOS 的游戏失去兴趣。AppStore 的游戏应用数量超过 10 万，几乎是电子游戏产业 30 多年来所有游戏的数量总和。随着大量小开发商的涌入，想在 AppStore 里露脸变得越来越困难。在数十万应用中脱颖而出的几率与中彩票无异。根据去年秋季的一项统计报告，1% 的 iOS 游戏开发商获得了 AppStore 三分之一的销售收入，而靠后的 80% 游戏开发商仅占 AppStore 游戏销售额的 3%！ AppStore 确实成就了一批幸运儿，但有更多小开发商颗粒无收，失败的原因往往与游戏质量无关，而是被太多的游戏淹没。大量无人问津的游戏是对游戏业界开发资源的严重浪费，最终正如岩田聪所担忧的，泛滥的廉价游戏将如蝗虫般对游戏产业造成破坏，从开发商到消费者都可能深受其害。传统游戏产业应通过精品战略建立口碑，适时将玩腻 iOS 游戏的新玩家们吸引为游戏机玩家，分享 iOS 扩大游戏人口的成果——挑战总是与机遇并存。



▲传说中的iTV可能对电视游戏产业造成强烈冲击。

后记

从 2009 年开始，日本、欧洲、美国的传统游戏产业规模持续萎缩，除了经济环境恶化、主机生命周期等原因外，iOS 也是一个不容忽视的重要原因。NPD、Chart-Track、Enterbrain 等统计机构仅计算传统零售游戏的销售额，未将 iOS、Android 和其他数字发行平台的销售收入计算在内，如果算上这些新市场，游戏产业的总规模每年都在上升之中，iOS 明显抢走了部分传统游戏市场的份额。游戏业整体仍然表现出健康蓬勃发展之势，目前正在经历的是结构性调整转型阶段。未来的业界趋势是用 iOS、Android 等玩休闲游戏，以专用游戏机玩大投资大制作，这就好比在家中看免费的电视剧和综艺节目，而看大片还是要到电影院。无论业界如何发展，令人欣慰的是人们的互动娱乐需求在增加，不管是借助何种设备，游戏成为全民娱乐的时代终将到来。

More, GO: 73139.blog.163.com

{iOS知多少

iOS相关知识扫盲

近两年，你可以有意无意地发现智能手机游戏总是以各种各样的形式出现在自己身边。或许是打开游戏网站时扑面而来的大量手机游戏资讯，或许是公车地铁上素不相识的乘客手中之玩物，又或许，你本身就是一名智能手机用户，在沉浸于电视游戏之余，用智能手机上那些轻松有趣的休闲游戏作为打发自己碎片时间的调剂品。

其实智能手机并非是一个新名词，比如早些年前TV Game玩家并不陌生的诺基亚的N-Gage，就是采用了塞班系统的智能手机。但是智能手机真正为大众所接受，手机游戏真正形成一个大规模产业，则还是要数苹果iOS和谷歌安卓两大系统终端的发售与崛起。尤其是苹果iOS，毫不夸张地说它的出现改变了智能手机游戏的定义，使智能手机游戏升华到了一个全新的高度。

iOS



所谓iOS，即苹果针对自己旗下的智能手机、平板电脑等移动终端所推出的专用操作系统。在2008年以前，这个操作系统有个更为直观的名字，叫做iPhone OS，因为一开始它的确只是针对iPhone手机，后来苹果渐渐将其运用到iPod Touch、iPad甚至是Apple TV上（由于Apple TV仅实现了部分功能，因此我们通常说的iOS终端主要指前三种），并沿袭旗下产品的命名规则，将其称为iOS。和谷歌安卓系统标榜的开放式不同，iOS是一个封闭的系统，苹果并未授权其他移动终端生产商生产采用该操作系统的终端，因此我们现在可以看到三星、索尼、HTC的安卓手机，但采用iOS系统的终端，一定只是来自苹果自己。

和玩家所熟悉的PS3、X360通过主机系统升级来更新功能、去除BUG一样，iOS系统也会定期通过在线升级的方式来更新系统，目前最新版本已经推出到5.1.1（今年5月8日更新），在功能上越来越完善。根据今年4月份苹果官方发布的2012财年第二季度财报显示，截止到该财季末，iOS设备在全球的累计销量已经超过了3.65亿台，而根据非官方的数据，iOS设备在国内的持有量保守估计已经超过了2000万。

iPhone

2007年1月，苹果公布了第一款iPhone手机，并于同年6月底开始陆续在全球各地发售。苹果在自己所擅长的iPod功能基础上，将通话、上网、收发邮件等丰富功能融入iPhone，并以多点触摸方式带给了用户们全新的操作体验。从2007年的iPhone初代、2008年的iPhone3G、2009年的iPhone3GS、一直到2010年的iPhone4，以及2011年的iPhone4S，苹果以每年一款新产品的速度更新着自己的iPhone产品线。每一款iPhone终端都采用简洁的设计，机身正面只有下方圆形的Home一个按键。此外，不管是第一代iPhone还是最新的iPhone4S，苹果目前为止的每一部iPhone所采用的屏幕都是3.5寸。在这个三星Galaxy S Ⅱ、Galaxy Note等高端安卓产品大打大屏牌的时代，不得不承认iPhone的3.5寸屏看起来已经有些偏小了，因此今年的下一代iPhone将采用多大尺寸的屏幕，也成为业界和用户所非常关注的一个问题。

如果说早年的iPhone只是部分时尚弄潮儿的选择，那么iPhone真正走入“街机”行列，则要数2010年iPhone4的推出。事实上iPhone4的确是一款划时代的革命性产品，它的升级不仅体现在处理器、摄像头的进化，其采用视网膜（Retina）显示技术的屏幕分辨率提升到了960×640像素，给手机用户们带来了前所未有的视觉震撼。去年的iPhone4S在外形上基本没有改动，但追加的智能语音功能Siri还是成为了话题，用户不仅可以通过Siri来进行语音操控、搜索，更能与其进行有趣的人机对话，不过目前该功能对应的语言以及服务还并未全部展开，想要体验中文版的Siri还需要等待一段时间。



文：狼来了

More, GO: 73139.blog.163.com

省电小诀窍

无法更换电池是 iPhone 的一大弊端，而不少人又担心使用第三方电源会伤到自己心爱的手机。iPhone 4 还好，只要你不天天抱着手机看视频，或是使用 3G 网络冲浪，坚持 35 ~ 40 小时完全没有问题。若用的是 iPhone 4S 或是之前的机型，续航问题就是头等大事。下面教给各位几招平时使用中的省电技巧，虽不能化腐朽为神奇，但让你的爱机撑个 24 小时还是没有压力的。

1. 越狱：越狱后 iPhone 会加载较多插件，从而增加 CPU 的负载率，因此越狱后的机器相比没越狱的机器会更加耗电，当然越狱后有不少好处，如何取舍就由各位自行判断。

2. 自动锁屏：通过“设置”→“通用”→“自动锁定”来设置手机自动锁屏的时间，屏幕常亮必然会损失不少电力，建议设置为 1 分钟。

3. 关闭定位服务：随时开启定位服务会大幅缩短电池的使用时间，在不使用地图等应用工具时建议将定位服务关闭，可通过“设置”→“定位服务”进行调整。

4. 蓝牙：无论在哪种手机平台，蓝牙一直都是用电大户，如今这时代能用上蓝牙的机会已经不多，建议没事的话还是将它关了吧，可通过“设置”→“通用”→“蓝牙”进行调整。

5. 屏幕亮度：在日常使用中不必将屏幕亮度设置得太高，通常来说，设置成 40% 的亮度足以，可通过“设置”→“亮度”进行调整。

6. 关闭彩信：被大部分用



▲虽然Siri的功能强大，但这玩意也是个耗电大户，为了续航，关了她吧……

iPad



iPad 是苹果继 iPhone 之后又一个重要的 iOS 终端产品线，自 2010 年初代 iPad 问世以来，苹果也以每年一部新产品的频率更新着 iPad，并且成为平板电脑市场无可争议的霸者。iPad 继承了 iPhone 的绝大部分功能，无论是从功能角度还是工业设计角度，iPad 简单来说都可以看作是一个大号的 iPhone。尽管安卓系统的平板电脑在屏幕尺寸上有着多种选择攻占细分市场，但是每一部 iPad 自始至终采用的都是 9.7 寸大屏幕。今年 3 月份推出的第三代 iPad 众望所归地采用了与 iPhone4/4S 相同的 Retina 显示屏，将分辨率提高到 2048×1536，在显示效果上做到了极致。也是从这一代 iPad 开始，苹果不再以数字结尾来区分新旧款 iPad，而是以“iPad”统一命名。截止发稿前，第三代 iPad 的行货尚未在中国官方上市。

由于屏幕尺寸更大，iPad 在很多情况下比 iPhone 有着更佳的操作体验。去年 10 月份更新了 iOS5 之后，iPad 用户可以使用新的手势进行更便捷的操作，用 4 根手指划动屏幕可在多个程序之间切换，5 根手指在屏幕上收拢可关闭程序，这一功能的推出使得 iPad 的操作更加流畅，也从一定程度上弱化了 Home 键的作用。

App Store

App Store 是苹果的官方应用商店，自从 2008 年 7 月正式上线以来，App Store 以其惊人的速度不断丰富着游戏与应用的数量，目前在 App Store 上线的应用与游戏总量已经超过了 60 万种，其中有 20 万种为 iPad 专用应用 / 游戏。和玩家们所熟悉的 PS Store、Xbox Marketplace 一样，App Store 也以数字下载的形式为 iOS 用户提供着丰富的资源。同样的，App Store 也分区，不同国家区域的账号在能够下载的应用上有一定的差别。

iOS 的封闭性同样体现在了应用商店上，安卓系统除了谷歌官方的 Google Play（之前叫安卓 Marcket）之外，终端生产商、运营商以及大量第三方厂商都存在自己的应用商店，这就使得安卓的应用市场变得极为混乱。但 iOS 仅有 App Store 这个统一的应用商店，管理和推广都更为正规方便。再加之苹果本身对于 App Store 上架应用相对来说较为严格的审查制度，也使得 App Store 的应用在品质上有一定的保证。

目前 App Store 上架的游戏中，既有收费产品也有免费产品。收费产品的售价相对来说较为低廉，0.99 美元 ~ 2.99 美元的产品较多，即使是移植自家用机 / 掌机的游戏，售价也比原作便宜很多。免费产品中有部分是真正的免费，用户下载并安装游戏之后全程无需再付费，但更多的“免费游戏”并不是“免费的午餐”，这种客户端免费下载、游戏内付费（IAP，即 In App Purchase）的游戏目前已经成为了厂商收入的主要来源。

此外，相对便捷正规的支付渠道是 App Store 的又一优势。从去年 11 月 18 日起，中国区 App Store 正式采用人民币支付以及网银充值，而不再强制需要双币信用卡，这一方面使得支付门槛大大降低，也极大程度地控制了黑卡现象在中国区的盛行。



More, GO: 73139.blog.163.com

Game Center

Game Center 是苹果为 iOS 用户搭建的一个游戏社交平台，其功能与玩家们所熟悉的 PSN 以及 Xbox Live 接近。用户以自己的 Apple ID 登陆 Game Center，就可以添加好友、查看好友玩过的游戏，邀请好友在线游戏。和 PS3/X360 的奖杯 / 成就一样，iOS 游戏也对应成就功能。玩家可以在 Game Center 中查看成就，与 X360 的成就一样，iOS 游戏的成就也以点数量化，在 Game Center 首页用户可以看到自己的总成就点数。

目前部分 iOS 游戏中的好友关系就是 Game Center 的好友关系，如著名的点阵大楼经营游戏《Tiny Tower》，但是更多的 iOS 游戏和厂商也搭建了自己的游戏社交平台，玩家在游戏内的好友关系需要重新添加。





操作体验

与任天堂 NDS/3DS 采用的单点触摸不同，iOS 设备采用的是多点触摸。即同时用几根手指在屏幕上操作，屏幕均能识别。这就使一些游戏产生了新的玩法，比如在玩方块消除类游戏时就可以两人同时操作。由于 iOS 设备正面只有 Home 这一个物理按键，因此在进行格斗、动作、角色扮演等传统游戏类型时，玩家一般都是用虚拟摇杆和按键在屏幕表面进行操作。对于那些需要高精度操作的格斗、动作游戏来说，这种折中的操作方式显然是不能令传统玩家所满意的，这也使一些传统游戏在 iOS 终端上表现平平。

由于内置陀螺仪，因此体感操作也被广泛利用到了 iOS 游戏中，尤其是轻度休闲游戏。从早期的《Doodle Jump》，到前段时间红遍全球的《Temple Run》，以及大量竞速类游戏，都采用了体感控制方式。

3G 卡的选购

众所周知，iPhone 的 APP 商店中有数以万计的应用程序，丰富的软件让这台小小手机的功能足以匹敌个人电脑，不过这些应用程序大多都要依赖移动网络才能发挥出应有的功能。别的不说，光是最新的 Siri 就要有网络的支持才能实现语音互动，而其中 iPhone 使用的网络又分为 Wi-Fi、2G 和 3G 几种，由于目前在户外能使用到 Wi-Fi 的机会不多，而 2G 网络速度又强差人意，用来配 iPhone 实在可惜，因此这里重点提一下当今最实用的 3G 网络。

目前国内根据运营商分为移动、电信、联通三种 3G 手机卡，其中移动和联通的手机卡能在 WCDMA 制式的 iPhone 上使用，而电信的手机卡仅能在 CDMA 制式的电信合约机上使用。除了支持手机的限制外，三家供应商的网络速度和计费方式也各有不同。简而言之，移动的网络速度较慢但收费标准是按流量计算；电信网速比较适中，按上网时间收费，性价比最高，但不支持 WCDMA 制式，使用上受到诸多限制；联通的网速最快，但信号的覆盖率有点不尽人意，在电梯、洗手间这种地方就会处于找不到信号的尴尬局面，同时联通的收费标准也是三家中最高的。

话虽如此，笔者还是推荐各位选用联通的手机卡，最关键的一点便是速度快，虽然表面上联通的收费标准很高，但通过定制合约机，或是在淘宝上购买一些大流量手机卡，同样可以享受到 500M ~ 1G 的月流量服务。由于 iPhone 的伪后台设计，消耗的流量并



▲只要细心搜索，在互联网上也是能买到月流量1G，且月租不超过60元的手机卡。

不像挂着 QQ 和微薄的安卓那般夸张，足以应付平时的花费。

户忽视的地方，如果卡彩信的话 iPhone 会一直搜索彩信导致耗电过快，如果你不经常收发彩信，不如将这项关掉试试，可通过“设置”→“短信”进行调整。

7.Siri：虽然这个应用很好用也很有趣，但不支持中文的设定对广大国内用户来说实用性还是过低了，建议在支持中文前还是将这玩意关了吧，“设置”→“通用”→“Siri”进行调整。值得一提的是，在开启的状态下可通过长按 HOME 键的方式启动 Siri。

8. 伪后台：和在后台实际运作的安卓不同，iPhone 的后台程序并不会占用多少电量，双击 HOME 键关闭后台程序，然后再重新加载反而会消耗更多电量，对于“设置”“信息”“微薄”等常用工具建议不要管它，等一天结束之后再一同关掉。

除了上诉的几条内容外，在没有 Wi-Fi 或信号不好的地方，将数据网络关掉也能节省电量，不过这样使用也太对不起这部功能众多的智能手机了。

手中的路由器

如今两大次时代掌机均搭载丰富的网络功能，可惜 3DS 只能依靠 Wi-Fi 联网，而为 PSV 特地配一张 3G 手机卡不仅麻烦，每个月还要支付一定通话费用，太不划算。这时 iPhone 的个人热点功能就派上用场，和安卓相比，iPhone 的热点设置非常简单，下面列出详细步骤和注意事项：

1. 进入“设置”菜单，进入“个人热点”功能。

2. 开启个人热点功能，然后点击下面的“Wi-Fi”密码一项，输入你的 8 位数密码。

3. 设置完后，你可以选择使用 Wi-Fi、蓝牙及 USB 三种模式供其他设备上网。

※友情提示：“个人热点”功能非常耗电，如没必要请设置为关闭状态。此外，注意PSP和PSV不认太过复杂的热点名称，如果你的iPhone名称中带有乱码将会连接失败。使用iOS 5.0以上系统的用户可以通过“设置”→“通用”→“关于本机”→“名称”中更改iPhone的名称的方式解决这问题（撰写本文时iOS 5.1还不能完美越狱，升级前请三思）。

More, GO: 73139.blog.163.com

{i玩不玩

家用机玩家不可错过的十款 iOS 游戏

竞速游戏、RPG、动作游戏、角色扮演、格斗游戏……这些传统的游戏类型，对于“见过世面”的家用机玩家，对于懂得什么才是好玩的游戏的玩家，手机移动平台并不是明智的选择。因为传统游戏类型，没有什么平台比用家用机更好玩了，那些iOS平台的同类游戏也多是家用机、PC、掌机类似游戏的复制品，而且因为售价和市场原因，它们都是低成本作品，想玩这些游戏，我们还是守着我们熟悉的家用机平台吧。

那么对于iOS，家用机玩家喜欢玩什么？应该玩什么？

答案很简单——家用机上体验不到的乐趣，有三种：

一是那些小巧灵活的游戏，占用玩家的碎片时间，也就是等待的零散时间，随手从口袋中掏出手机玩1、2分钟就能得到乐趣、完成一个游戏目标的游戏；

二是利用了移动平台特性，或生根于移动平台，但具备绝对的亮点，要么是操作感、要么是有完美的创意；

三是代表iOS平台最高水平的游戏，也许它们源于传统游戏类型，但是针对iOS平台的便携移动性和全屏触摸没有按键的特性，表现出绝对的完整感。

下面选出了10款适合所有家用机玩家尝试的iOS游戏，并针对每款游戏进行了一些解释，讲述它们的特点。如果你有机会、有兴趣，那么不妨从这些游戏中开始你的iOS游戏之旅吧！

文：易·苹果 Dylan

注1：因为App Store经常降价促销，所以文中价格为撰稿时的价格，游戏售价按官方为准。
注2：排名不分先后，各位玩家可以选择自己喜欢的游戏类型看看是否适合自己。

无尽之剑 2
Infinity Blade II

iOS 平台真正意义上的大作

角色扮演 | 语言：中文、英文 | 支持设备：iPhone、iPad 通用
开发商：Chair Entertainment | 发售日期：2011-12-11
售价：45 元 | 大小：930MB

“《无尽之剑》系列”是诞生于iOS平台，成长于iOS平台的真正意义上的大作，创新的玩法，实际是传统动作游戏的简化，但是将动作性很好地发挥，然后加入了丰富的RPG要素，这是动作角色扮演游戏现阶段在移动平台能够表现出的最好效果。

首先，游戏拥有不输家用机游戏的画面，在其支持新iPad视网膜屏幕后，分辨率上去了，美术设计也具备一流游戏厂商的水准，当然和次世代主机还是没有办法真正较量，但是谦虚一点可以说“和主流掌机的画面不相上下”，但实际上，使用针对iOS设备优化的虚幻引擎表现出的游戏画面效果比掌机要好很多，只是各种次世代的特效也许没有那么花哨。

其次，动作型和角色扮演要素。游戏经过深思熟虑，将触控的特性完美地发挥，去掉移动等没有实体按键而实现起来尴尬的操作，玩家随意滑动屏幕就可以按照滑动方向发动攻击，躲避、防御的操作也非常合适，将战斗的乐趣汇集于几秒钟几分钟之内，随时拿出来都能战一把。而这每一次碎片时间的利用，综合起来就是你的成长之路，武器的熟练度修炼、更强大武器的收集、多周目的设计，让这款游戏拥有真正的“生命力”。

也许你会说——无尽重复轮回的单调动作游戏有什么乐趣可言？我能玩上一两个小时也许就会觉得无聊了。是的，虽然《无尽之剑2》提供了丰富的武器、装备等着你去掌握，随着周目计数的提升，有越来越强的敌人，但是仍旧是重复的，从第二个敌人开始重复。将一个好玩的细节打磨至最好玩，让玩家可以从中体会到乐趣并且乐此不疲，就成功了。这是Epic制作人CliffyB的做法，“《战争机器》系列”就是将奔跑、掩体、探头射击这连串的动作做好，让玩家沉迷的。而属于Epic的Chair，也做到了。其实这也是绝大多数成功的iOS游戏的共性——它们拥有一个吸引人的简单机制，并让玩家沉迷其中。

你不能要求一款iOS游戏带给你家用机游戏那平均下来5个小时以上的不重复流程乐趣。它们针对的是你的零散时间，是你的零钱，它们的售价只有家用机正常作品的几分之一甚至几十分之一，它们是甜点，而不是正餐，如果你是一个正版玩家，那么当你抱着这样的心态，花45元买下《无尽之剑2》之后，你会觉得满足，因为在家用机上，45元能买到的下载游戏大多不如《无尽之剑2》内容丰富，何况，这还是移动平台上表现出自己特色的作品。

虽然很多人会骂《无尽之剑》无聊，但是它无论如何都是iOS平台最大制作的作品之一，也是最好的游戏之一。当其续作《无尽之剑 地下城》上架之后，这个头衔应该会传承。其实一样的道理，舍得在开发上花钱，就能做出优秀的游戏，大制作拥有小灵感永远无法具备的内容丰富程度。





More, GO: 73139.blog.163.com

切绳子

比《愤怒的小鸟》好玩的超值小游戏

益智 | 语言：英文 | 支持设备：iPhone 普通版 /iPad HD 版
开发商：Chillingo Ltd | 发售日期：2010-10-07
售价：iPhone 版 6 元，iPad HD 版 12 元 | 大小：19.3MB/23.5MB

这其实是比《愤怒的小鸟》还要好玩的游戏。反对《愤怒的小鸟》的人肯定不会比喜欢《愤怒的小鸟》的人多，因为毕竟它已经被下载了几亿次，大部分非玩家都会觉得小鸟很欢乐，已经很好了，而传统玩家会觉得——这是什么东西嘛！完全就是无脑的重复。在这里就不再讨论 iOS 游戏的核心目的和 1 美元的价值这样的问题了，你只要记得《切绳子》比《愤怒的小鸟》玩法丰富，想法好，更适合移动平台，也更有灵性就好了。

游戏有数百个关卡，版面中有很多运动的部件，每关有 1 个圆形糖果，玩家找好时机抓住节奏，切断绳子让糖果最终落进小怪物的嘴中，如果能吃到场景中的三个星星，就可以达到高评价。

别看这简单的规则，因为游戏有丰富的机关，加上制作人精心制作的关卡版面，让这个游戏表现出比《愤怒的小鸟》更丰富的游戏价值。它的谜题解法和爽快程度要远远优于家用机平台的同类小游戏，它是全球下载次数 6000 万次的神奇游戏，它还在不断的更新。

另，本作除了原版外，还有免费的 Lite 版和资料片性质的《切绳子 Experiments》版，这里的谜题更加困难，机关更加复杂。

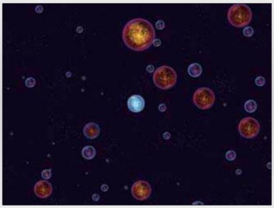




星噬

艺术品，星与星之间的火花

益智 | 语言：英文 | 支持设备：iPhone 普通版 /iPad HD 版
开发商：Hemisphere Games | 发售日期：2010-7-8
售价：iPad HD 版 30 元，iPhone 版 18 元 | 大小：19.3MB/23.5MB



《星噬》(Osmos) 是一款独特的作品，画面、操作、玩法、概念自成体系，它就是一件艺术品。游戏专注于宇宙星空，基于物理移动规律，玩家控制代表自己的星球，将身体的一部分发射出去反作用力于自己，产生移动，大星球吞噬小星球后变大，玩家的目的是吞噬一切成为最大的一颗星团。也许你玩过 Thatgamecompany 出品的《流》，这两部作品有一些相似之处，不过《星噬》表现出更强的“真实感”——因为它利用的是真正的物理学。游戏其实并非 iOS 原创作品，本作 2009 年 8 月登陆 PC 平台，一年之后的 2010 年 8 月 6 日登陆 iOS 平台，在 iPad 上可以得到最佳的游戏体验——本作拥有优秀的画面和音效，那很好，但是操作感，才是本作成为 iOS 上独一无二的优秀作品的核心原因。

点击屏幕任意位置，代表你的星会向着你点击的方向发射出原本属于自己的一些物质，反作用力让你的星开始移动。发射得越多，你移动的越快，但是你的体积也会减小得越快。你要保证你的体积足够大，去吞噬周围比你小的星。可以吞噬的星显示为蓝色，比你大的、会吞噬你的星显示为红色。高手不会连续释放属于自己的物质加速，而是会静观其变，否则，当你靠近你要吞噬的目标时，你也许已经变得比它小了……

等待，当你舍不得放出自己的身体，你就慢慢等待星与星靠近。游戏提供了一个机制，可以让你像上帝一样掌控时间，其实，这科学的游戏中怎有上帝？你只是一个观察者，你可以调快时间，只要轻轻左右滑动屏幕，向右加快，向左减慢。

除了最基本的移动方式之外，其他的操作也是轻盈自如，行云流水一般。你可以双手滑动屏幕，拉伸或拉远视角；过关时只要两只手指同时点击就可进入下一关；三只手指点击打开暂停菜单。

小小大厦

新时代的电子宠物，只是这次是一整栋大厦

模拟经营 | 语言：英文 | 支持设备：通用
开发商：NimbleBit LLC | 发售日期：2011-11-10
售价：iPhone 版 6 元，iPad HD 版 12 元 | 大小：13.5MB

《小小大厦》是 2011 年苹果官方评选的 iPhone 平台年度游戏。玩家要在游戏中经营一座一直在扩建的大厦，不断向云霄中扩建楼层，安排商铺的种类、生产补货，为每位居民分配工作。像 WebGame 一样与现实时间的完美互动是游戏的成功秘诀，玩家的游戏时间被打碎，你可以随时拿出来用一两分钟完成当前所有的游戏目的，然后等待一段时间，当再有时间时，再来上一两分钟。等电梯的时间刚好，上厕所的时间都有点儿长了！等车那时间更长了，可以玩完这个，再玩玩其他小游戏。你也可以在所有货物都升价并安排完接下来的生产任务后，看着自己的大厦逗逗闷子，像素艺术和制作人的小幽默在本作中尽显无疑，大厦里的居民会在游戏内的“微博”上发表自己的心情和店铺最新动态，而且相当勤快，系统还可以让玩家自己随意改变店名的设计避免了命名侵权的情况，玩家可以把汉堡店改为麦当劳、汉堡王、KFC，还有模拟苹果专卖店的店铺，Myphone、Mypad……那是相当搞笑。当然，现在还只支持英文命名。不过游戏也有缺点，那就是当你拥有一座近百层的大厦后，打理大厦变得耗时太长了，挨层上货会显得比较单调。不过，对于正常玩家来说，那也是一个月以后的事情了。

开始这款游戏之前，你要做好心理准备，你的小小大厦会偷走你所有的空闲时间，但是你每次都会原谅它，因为它太可爱了。





玩不玩

More, GO: 73139.blog.163.com

超级兄弟 剑与巫术 EP

与众不同的冒险游戏

动作冒险 | 语言：英文 | 支持设备：iPhone, iPad 通用
开发商：Capybara Games Inc. | 发售日期：2011-3-24
售价：30 元 | 大小：135MB





《超级兄弟 剑与巫术 EP》是一款与众不同的探险式动作冒险游戏，游戏以早期的点选式冒险游戏为基础，融合了充满智慧的谜题和剑盾战斗，超凡脱俗的 8 位机马赛克复古画面和神秘的音乐、音效。看、听、碰触这款作品，你感受到其独特的气质——诞生于 iOS 平台的最具特色的游戏之一。

对于家用机传统游戏玩家来说，本作是最具复古精神和传统精神的作品，游戏中充满向《塞尔达传说》致敬之意，但这种致敬并非那些牵强的联系和纯粹的模仿，而是将《塞尔达传说》中的探险精神和谜题设定思路真真正正发扬光大，简单又灵光，横向探险、竖向战斗的握法，打开怪物资料也要旋转 iOS 设备，就像拿出笔记本翻开一般。

这是在新世纪新平台献给传统游戏玩家的最好礼物。

王国保卫战

经典的塔防加入了丰富的战术

塔防 | 语言：英文 | 支持设备：iPad
开发商：Armor Games Inc | 发售日期：2011-12-21
售价：6 元（持续冰点降价，原价 18 元）| 大小：60.6MB

《王国保卫战》其实并非 iOS 平台原创的塔防游戏，最早是一款 Flash 游戏！神奇吧！当年的 Flash 版就相当火了，但是移植到 iPad 之后，触控操作让本作真正发挥了神奇的魔力。要知道，iPad 这种设备可是塔防和漫画的神器！（我为什么要提漫画……）方便的全屏触控，让玩家可以随心所欲地完成塔防游戏的操作。

之所以单独拿出本作来说 iOS 设备的塔防，而不是推荐《植物大战僵尸》（后简称 PVZ），原因有二，其一是 PVZ 应该所有人都玩过了，而且 PSV、NDS 上也有了，二是本作确实是太优秀了。本作不仅仅拥有塔防类游戏的基本特征，还加入了战士堵口、英雄、各种魔法的配合等要素，可谓集合各种即时战略元素于一身的精彩作品。

游戏的画面风格非常棒，全手绘的游戏画面，各种怪物和巨大的 BOSS 都非常生动；系统方面，建筑升级、不同塔楼之间的配合这样的事情就不多说了，玩家可以控制兵营出来的小兵阻拦敌人，让其他远程塔楼尽情攻击被阻住的敌人，这比其他塔防游戏中的冰冻塔好玩的多，而且所有天赋和升级点数都可以不花一分钱洗点重点，在战斗方面制作组丝毫没有靠 IAP 内置消费疯狂吸金的想法。

不过，也不能一直夸这家厂商，最新版本升级后增加的英雄角色大部分需要 IAP 内置消费购买。

总之，这是目前 iOS 设备上最值得玩的塔防游戏，他和其他千篇一律的塔防游戏有着截然不同的姿态。其实 PVZ 之所以脱颖而出，不也是因为其创新的意识、独特的画面风格吗?



乐动魔方

无限畅玩街机游戏

音乐 | 语言：英文 | 支持设备：iPhone, iPad
开发商：Konami | 发售日期：2011-11-10
售价：免费（只有美服、日服）| 大小：118MB

《乐动魔方》是目前街机厅相当火的一款的节奏音乐游戏，玩家根据节奏在 4×4 的方阵中按下对应的方块。街机为按键，触感很轻盈，只要比用触摸稍大一点儿的力度即可完成判定，而 iOS 版则完全是触摸操作了，虽然手感相比街机的框体，触感、键称和大小都稍差一些，但是玩起来却也更轻松一些，需要注意的是，游戏是通用的，可以直接在 iPad 和 iPhone 上玩，但是强烈推荐各位用 iPad 玩，因为 iPad 屏幕更大，手感更好一些。

《乐动魔方》是 Konami 经典音乐游戏系列 Bemani 家族最新的成员之一，也是在音乐游戏热潮不再的近年内，Bemani 系列中仍能保持人气的一部作品，在《吉他英雄》和《摇滚乐队》等欧美音乐游戏的逆袭并热度消退后，本作可谓真正的新时代音乐游戏。街机 2007 年公布，2008 年正式推向市场，iOS 版日服 2010 年上架，美服 2011 年上架，中国区 App Store 没有上架……所以玩家只能去美服或者日服下载，而且两个服的游戏版本也不同，美服名为《Jukebeat》，基本信息如前，日服名为《Jubeat Plus》，两个版本的玩法和界面都相同，但是收录的歌曲库有很多不同。这里就要先说说本作的曲库了，游戏免费下载，自带 3 首歌，不过只是《魂斗罗》、《青蛙过河》这样的游戏主题音乐，玩起来也只能算体验一下操作感，乐趣并不太足，而其他歌曲都是需要收费下载的，每个包 4 首歌，25 元人民币，相当于 0.99 美元一首歌，其实游戏中的歌曲都不是完整的，只有一首歌的一大部分，太长的话，音乐游戏玩起来也比较吃力。如此，不同的歌曲包就区分开了日服和美服的区别，两个服的不同版本拥有很多相同的歌曲包，但是日服动漫、J-POP 更多一些，美服则有 Lady Gaga 这样的世界大牌——不过也只有 4 首歌——《Just Dance》、《Poker Face》、《Bad Romance》和《Born This Way》。其他的歌曲，日服可能更合玩家胃口，有《一公升的眼泪》的主题曲《粉雪》、大家爱的《Peach》还有若干动漫歌曲。

为什么有 iPad 的音乐游戏爱好者最好想办法把本作弄来玩? 因为本作实在是太有趣了。行云流水一般的操作感哪怕是《应援团》都无法达到的高度，因为，这些按键是相连的，玩家可以点，也可以在按键之间滑动手指，掌握好节奏，连击的流畅感和韵律感让人不忍离去，这也是为什么街机投币率极高的原因。而 iOS 版《乐动魔方》可以一次购入无限畅玩，这是什么概念? 街机中，投一次币，有的机型可以最多玩 3 首歌，有的机型最多可以玩 4 首歌，而且，第二首歌开始还需要你达到“过关”的评价才行。

其实，笔者还想推荐另外一款游戏——《节奏过山车》（Groove Coaster），这款游戏利用了 Taito 经典的太空侵略者形象，是一款玩法简单，但是很爽快的音乐游戏，玩家只需要一个手指，随着在线条轨道上高速行进的角色形象，按照音符提示点击屏幕即可，还有隐藏的音符等你根据自己的乐感发觉。电子风格的曲子和线条组成的科幻风抽象画面配合得天衣无缝。不过为了正好凑足 10 款，而且已经有了一款音乐游戏，于是作罢。

玩不玩

More, GO: 73139.blog.163.com



终极捆绑 2

绳与木雕，参悟禅道的艺术

益智 | 语言：英文 | 支持设备：iPhone, iPad 通用
开发商：Secret Exit Ltd. | 发售日期：2010-4-1
售价：18 元 | 大小：153MB

《终极捆绑 2》是一款极具艺术气质的作品，其实并非 iOS 独占，PC 上也有同样的游戏，不过 iOS 版还在持续更新，更新了更多的关卡。游戏的规则简单，玩家通过滑动屏幕旋转物体，还可以通过重力感应微调绳子的角度，将绳子一圈圈缠绕在多面体模型表面，绳子缠绕之处会涂上颜色（也有染色球、染色别针等模式），因为绳子长度有限，而且玩家要根据不同的凹凸情况考虑缠绕的先后顺序，75%、80% 和 99% 三个染色完成度对应一到三星三个级别。

从规则看，也许你会觉得这是一款平凡无奇的小游戏，而实际上，音乐、画面效果和模型的设计，让这款游戏展露出神奇的特典。

禅的意境在声画和玩法上表现得淋漓尽致。这是一款节奏舒缓的游戏，适合一个人静下心来，一圈圈缠绕时，你的思绪也会跟着变得有条理。





游戏发展国

战翻所有游戏厂商

模拟经营 | 语言：英文，日文 | 支持设备：iPhone
开发商：Kairosoft Co.,Ltd | 发售日期：2010-10-9
售价：6 元 | 大小：8.7MB



《游戏发展国》并不是一款新游戏，安卓版早在几年前就已经面世，随着 App Store 的繁荣，Kairo 在 2010 年 10 发售了本作的 iOS 版。也许很多玩家已经玩过本作，但是如果你没玩，而且你还是一个家用游戏机、掌机爱好者，那么这款游戏是——必玩作品！为什么？因为本作中有一个家用机玩家想要的一切，这是你的天国——你可以开发自己的游戏，开发自己的主机，战翻任天堂、战翻索尼、战翻微软、战翻所有第三方。

制作人有令人敬佩的想象力和追究游戏历史的魄力，在游戏里，你可以看到历代主机，当然因为版权问题，它们都有一个别名，比如 Nintendo 叫 Intendro，Nintendo DS 叫 Intendro DM，嗯，对于熟悉各个主机的你，各种各样花枝招展的名字、带有原型特色又天马行空灵感迸发的主机外形是绝对的笑料。你为一款主机开发出好游戏，会带动它的销量，改变当年的主机格局也许是 XX 饭 XX 青的梦想，比如让世嘉 MD 击败任天堂 SFC，比如让 N64 战胜 PS。在《游戏发展国》的世界，各个主机之间没有那么大的悬殊，还有一些幻想出来的主机参战，让游戏界更加扑朔迷离。

开发游戏和主机，是艰巨的任务，游戏中也表现出同样的艰巨感，广告宣传、游戏展、游戏杂志的评分也占据了很重要的比重，除了游戏素质要好，还要想办法增加品牌影响力——增加 FANS 数量。

招聘员工，每个人有不同的属性和特长，针对游戏的编程、剧本、画面、声音四项，而要开发主机，则需要硬件研究人员，那可要花上一定的时间和金钱培养你的优秀员工让他们转职才行。开发游戏虽然不能让玩家完全定义游戏的内容（定义了也没用，你也玩不了），玩家只能选择游戏的类型和主题，并且开发完成后可以给游戏起个名字，所以这个阶段就是 YY 的阶段，Dylan 最喜欢做幻想题材的 RPG 和狩猎题材的 ACT，我想你一定明白的……然后起个名字。比如，后期，生产一台便携主机，起名——PSV，然后再在上面开发一款狩猎动作游戏，然后叫……《Monster Hunter Vita》！然后大卖 2000 万套。太厉害了！



小小翅膀

一款简单又感人至深的游戏

动作 | 语言：英文 | 支持设备：iPhone
开发商：Andreas Illiger | 发售日期：2011-2-18
售价：6 元 | 大小：10.2MB

《小小翅膀》是 2011 年最意外的作品，游戏简单，但是却充满魔力，是整体表现出的一种感觉，让人向往的意向，充满力量和温暖。

游戏中，玩家控制的小鸟，虽然没有强健的翅膀，但可以借助连绵起伏的山峰来飞得更高更远。当你按住屏幕的时候，小鸟会收紧身体加快下落速度积蓄势能，当遇到角度合适的山峰你就可以放开手指，让小鸟张开羽翼借势展翅高飞。不断重复这两个动作，就可以让小鸟在天空中翱翔。场景中还有金币和加速道具可以拾取。随着时间的推移，黑夜会渐渐逼近，而当夜晚完全降临的时候，小鸟的旅程也就告一段落了。每当飞跃一片大海进入新的大陆时，太阳也会跟着重新升起，所以你要帮小鸟尽可能飞得快飞得高，追赶着太阳，一次轮回。

黑夜象征苦难，追逐太阳意味着对希望的憧憬，愿你越飞越高。其实游戏本身并没什么真正意义上的故事可言，但却展现给玩家一系列非常吸引人而且也颇具现实意义的冲突：黑夜象征苦难，追逐太阳意味着对希望的憧憬，层层叠叠的山峦正像人生路上的起伏不平，在手指轻点和放开的过程中，我们似乎也在跟着小鸟一起不断加速，越飞越快，越飞越高。

游戏除了基础的游戏机制是浓缩的精华之外，游戏中设置的层层任务也是可以让玩家持续玩下去的动力，比如最基础的“达到第 X 个大陆”这样的要求；也有晋升的“不使用优秀滑行达到第 X 个小岛”，这就有了更大的难度；更有“在 Fever 状态下保持 XXX 秒”，这则是非常高难度的任务。

这款 6 元的游戏不管是内容还是售价，都显得很“小”，但是你无法用金钱衡量这款充满灵性的作品的价值，就像小小的翅膀，可以有无限的力量。之后 App Store 上模仿本作甚至改个造型直接照搬的游戏层出不穷，不过无一可以达到《小小翅膀》的高度，也都没有《小小翅膀》好玩。因为，游戏不光是要“玩”这个行为，还要有“玩的精神”在里面。《小小翅膀》，有精神。



玩不玩

More, GO: 73139.blog.163.com

i Orientation Strategy

传统游戏厂商发展新方向

或许对于那些第一方厂商来说，iOS平台是一个实实在在的威胁，不过对于许多第三方厂商来说，iOS平台却是一个崭新的市场，这里的用户要求并不如家用机平台玩家般地苛刻，而且限于平台的性能限制和操作特点，游戏的制作规模和成本都大幅缩减，而用户人数却远远高于主机游戏领域。对于许多因为家用机界盛行大作风而经常处于财政危机的游戏厂商来说，这简直就是一块令人激动的新大陆，拥有丰富游戏制作经验的他们都期盼着能够在低投入高回报的iOS平台上赚到属于自己的第一桶金，不过实际上这些厂商们的表现又是如何，让我们来仔细分析看看。

下文将按照传统厂商游戏登陆iOS平台的方式分为三种，分别是原版移植、经典移植和平台原创，这三种不同的出发点造就了不少游戏与厂商在这个新市场中遭遇到的不同情况，某种程度上也说明了iOS平台仍然有他们自己的一套内在规则需要遵循，在家用机界的成功想要复制到这个市场中并不容易。



□涂鸦小王子

原版移植

这一类型游戏一般是用现有的游戏直接移植到iOS平台上，作为扩展原有品牌市场覆盖面的手段使用，因为出发点较为功利，而且给出的开发时间短，所以作品素质一般都不尽人意，但也有一些原本就是走跨平台路线的游戏用这种方式扩大着自己的用户群体和影响力，最典型的例子就是《植物大战僵尸》。不过对于这一类型游戏，最贴切的评价，就是一盘炒糊了的冷饭。

将家用机平台的游戏直接搬到iOS平台，这种炒冷饭的活计相当于当年PS2游戏劣质移植PSP，NDS游戏移植3DS……其实，移植都是那一回事儿，原版发售后很久，改都不怎么改就搬到另外一个平台，厂商说得好听一些是：可以让更多的玩家玩到我们的作品；玩家说得中肯一些是：炒冷饭；大家说得不好听一点，就是：骗钱。如果一款游戏发售后的很短时间内登陆其他机能、操作方式类似的平台上，那叫跨平台，而不是我们所谓的移植。我们所谓的“移植冷饭”，是那种拿出“陈年老酒”装新瓶，更可怕的是——这个新瓶并不合适这些老酒——比如移植到iOS设备。

众所周知，没有实体按键的iOS设备的操作硬伤无法避免，玩家很难在iOS设备上体验到传统类型游戏的原本乐趣，哪怕是专门为iOS设备开发的传统类型游戏，也都表现出“不那么让人待见的姿态”，而曾经的家用机游戏，直接用虚拟按键的玩法移植到iOS设备，那更是灭绝人性，比如《街头霸王Ⅳ》的iOS移植版，在手机上看到《街霸Ⅳ》这样的画面，好看！在手机上玩到《街霸Ⅳ》这样的最新游戏，不错！在手机上按键格斗，太烂！再说更离谱的《鬼泣4》和《生化危机4》……那简直到了无法入眼无法玩下去的地步。

好在随着iOS设备上游戏制作技术的发展，现在的虚拟按键已经比过去的大有进步，不固定的摇杆，灵敏度更适合触控操作，可以调整位置、大小的功能按键，再加上适当的辅助操作、辅助瞄准，很多移植游戏已经变的有模有样，而这些肯于将自家真正的陈年老酒、经典之作移植到iOS设备上，也是已经做足了功课，于是这些作品就被归类到了下文的第二种类中。

文：稀饭 & 易·苹果 Dylan

More, GO: 73139.blog.163.com

经典移植

这一类型的理念和前者类似，不过一般移植的是已经发售许久的经典游戏，因为目前iOS平台的性能已经足以较为完美地运行这些旧时代的游戏，所以游戏的移植素质一般会比前者高，而且在虚拟按键方面下的功夫也比较多，使得游戏在操作手感上也变得相对较好。

将自家经典作品移植到iOS设备，首先这些游戏已经过去了太久，比如……10年？嗯，差不多。将10年前的经典移植到iOS设备上是今年最流行的做法。首先，iOS设备比10年前的家用机或PC性能强，在声画效果方面，足以完美移植并且还能增加分辨率和进行抗锯齿优化；其次10年已经过去的太久，不能算是炒冷饭，游戏的选择是厂商要把握好的基础，必须足够经典，这样就不会引起玩家的反感，反而会因为可以让玩家重新拾回那些早已远去的记忆而令玩家满心欢喜；最后，价格优势，10年前的经典作品不论剧本、人设、配音还是关卡设计，在当年都是超一流，这些内容品质方面的优异不会因为科技的进步而变差，那么，当年的大投资大制作在今天以超低廉的价格登陆App Store，玩家可以花很少很少的钱就能买到当年梦想中的作品——老玩家的钱好挣，而且玩家掏得心甘情愿。这方面，做得最好的就是Rockstar，一款《GTA Ⅲ 10周年纪念版》，一款《马克斯·佩恩 移动版》，前者5美元，后者3美元，一经发售便久久占据收费App榜前几名，先不管它们是否有优化，光是这价格，就足以让当年买不起正版，或者买不起主机，或者配不起好电脑的玩家过一把“拥有”的瘾。而且，游戏的移植效果确实还不错，画面的进化虽然没有官方宣传的“高清HD”化那么优秀，但仅仅是提高了分辨率，改善了少量材质贴图的质量，就已经算是旧貌新颜，让老玩家满足了，况且，如果真得将声画改得太多，失去了原来的滋味，就失去了纪念的价值。而游戏的操作，就像上面说的，调整得已经足够让人接受的虚拟摇杆操作和可以自定义位置的虚拟按键，让玩家基本可以在iOS设备上体验到当初的游戏乐趣，而且，“当初的游戏乐趣”到底是怎样一种操作感，经过十年，相信大多数人都忘记了，于是就算玩起来不如家用机、PC上的现代同类游戏好，也不会让人发太多牢骚。而且，在经典效应面前，没有人会说游戏本身做得不好，会把一切尴尬和别扭都记在iOS设备操作硬伤的账上。于是，重新回到那最初的沙盒游戏中体验暴力和自由，感受最初那电影版的过场给人的美好回忆，重拾美式漫画的精彩和一个发人深省耐人回味的复仇故事，我知道你知道我说的是什么，如果你不知道，那么这些经典的移植作品也许不是为你准备的，因为这些“原汁原味”在不怀旧的玩家面前就是“老气横秋”。那么，要么你有心思把自己带回10年前幻想自己拥有过美好的记忆，体验系列初源，补充自己的游戏阅历，要么就去玩玩那些真正特别好的移植游戏。

真正好的移植游戏，是什么样的？《粘粘世界》、《涂鸦小王子》和《最终幻想Ⅲ》这样的移植作品可以告诉你。

《粘粘世界》最初发售的是PC和Wii版，登陆iOS之后，游戏除了操作外，基本没有变化，但正是这操作的改变，让本作更上一层楼——全触控让玩家可以更方面自由准确地移动粘粘的小黑球，将他们轻松地拖拽，关卡中视角的移动也更加自然，整个游戏玩起来更加流畅自如。

《涂鸦小王子 混合版》(Scribblenauts Remix)是NDS两部《涂鸦小王子》的合集，有40个关卡来自这两部作品，还有10个iOS版原创的关卡，更新新版本之后，又增加了20个关卡，你猜怎么着？用iPhone 4S玩还可以直接语音输入单词！完全重制的手绘画面，效果大幅提升，分辨率比NDS高出很多倍，NDS版本来就是触控操作，要用笔点击屏幕上的小按键输入单词召唤各种物体解谜，现在使用iOS设备的虚拟键盘输入更加方便，点击屏幕让小王子移动，对于解谜过程来说也更加轻松，而且对于中国玩家来说，用iOS设备玩本作可以更方便的在后台开着字典，随时跳转任务查查字典找找自己需要的单词。无论从任何方面说，本作的移植版都要比原版好，可怎么着，你猜售价是多少？6元！没错，比NDS版便宜几十倍，有了它，你随时都能掏出iOS设备玩上一两关，如果你能猜到谜题，每关的过关时间都很快，快节奏的玩法也很适合移动设备。

最后是《最终幻想Ⅲ》，这不是原版的移植版，而是NDS上的3D引擎重制版的移植版，借助iOS设备的机能，表现出的画面效果比NDS版好很多。作为一款回合制RPG，虚拟按键完全能够满足玩家游戏的需求，足够经典的作品，全新的画面，而且最棒的是什么你知道吗？官方中文版！惟一能够阻隔你和它的障碍是价格了——108元，在iOS设备的众多游戏中，这种价格也只有日本厂商敢定的出来。而游戏本身的素质在这儿呢！NDS版《FF Ⅲ》要多少钱？日文版也要130左右，这可是中文版，同学。

SE其实已经毫不客气的把《最终幻想Ⅰ》、《最终幻想Ⅱ》、《超时空之匙》、《最终幻想 战略版 狮子战争》等经典RPG都一口气移植到iOS设备上了，价格都在60元以上，而且除了《FFT》，其他几个都是中文版。实在让国内的家用机玩家泪目啊。如果你还想体验这些作品，也舍得花上几十块钱，那iOS版真的是你最好的选择。

总之，移植有各种移植方法，移植的技术高低不仅仅是在数字、编码、图像的转换上，作为想移植的厂商，首先得有货，其次得会选，再次，得给玩家看到最起码的诚意——比如SE这样的中文化，也许只是外包汉化，水平不见得比我们国内汉化组民间汉化的水平高，但至少字体会非常和谐，而且是官方为我们玩家做的事情，作为一个有理智的消费者，这种实实在在的行货，是我们应该支持的正常市场。



■街头霸王Ⅳ



■鬼泣4


■生化危机4


■GTA Ⅲ 10周年纪念版


■GTA Ⅲ 10周年纪念版



■马克斯·佩恩 移动版

More, GO: 73139.blog.163.com


■马克斯·佩恩 移动版


■粘粘世界


■死亡空间


■最终幻想 III


■最终幻想 I



■最终幻想 II

平台原创

这一类型和前两者最大分别就是专门针对平台的特点而开发，所以虽然作品本身仍然属于传统游戏品牌的系列产品之一，但也是彻头彻尾的iOS游戏。这一类型游戏的素质一般来说要较前两者高，但是因应制作组的水平和开发目的，也有可能会出现雷作。

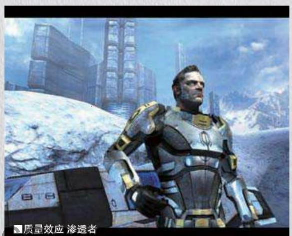
传统游戏类型并非不能在iOS平台表现出优秀的素质，但是要舍得改革，舍不得变更曾经的操作方式，想着在iOS上提供和家用机一样的游戏体验，那很难实现，最坏的例子就是《山脊赛车加速》(RIDGE RACER ACCELERATED)这种作品，没有新赛道，没有新画面，要什么没什么，只有虚拟按键，再见！要想真正走出一条成功的路，就要舍得对一些事情说不——比如精准射击的快感难以保证就加入辅助瞄准，比如竞速游戏的精确转向难以实现就让玩家多体验重力感应的简单乐趣，比如平台动作游戏难于移动跳跃就改为《火箭飞人》这样的新时代平台动作游戏——iOS玩家喜欢将它们称为“跑酷”。其实在笔者看来，他们一点儿也不跑酷，和跑酷运动没有什么相似之处，其实就是强制卷轴无法控制角色移动节奏只能一直向前的玩法，最大限度的简化带来的确实简单、纯粹的快乐，还有一次次从头开始的挑战，它们有无限的关卡，就有无限的可能。说跑酷稍微有些远，但实际上，真正将跑酷概念带到游戏领域的前辈《镜之边缘》在iOS上其实也带了非常好的头，是非常好的榜样，只是其他厂商都没学明白，也许根本就没想学。

iOS版《镜之边缘》是家用机版的平行世界作品，游戏的故事、主角和画面色彩风格都几乎相同，只是iOS版变成了3D画面、2D卷轴玩法的真正的平台动作游戏，游戏的操作还不错，鼓励玩家一直向前奔跑，穿过层层阻碍，红色的显眼障碍物需要玩家躲避开，终点在远方等着你。游戏于2010年发售，是iOS平台早期最优秀的原创作品，也给后来的游戏们指明了道路——但是那些厂商沿着这条路走得太远太匆忙，便有了上面说到的“跑酷”大军，成百上千款玩法类似的“跑酷”游戏只有少数的几个值得一玩，实在是一种遗憾。近期将平台动作游戏真正在iOS上表现出这个类型应有的素质的，则是一款向《超级马里奥》致敬的作品——《纸片怪兽》(Paper Monsters)，游戏采用剪纸、折纸和现实生活中的小物件为元素，创造了一个可爱的童话世界，制作组细心琢磨并不断更新调整的操作感也已经达到最优，不过仍旧因为无法精确操作而有所妥协，那就是加入了二段跳。平台动作游戏有二段跳的存在，就让平台之间的跳跃难度瞬间下降了一个等级。不过无论如何，这是传统游戏类型在iOS设备上的一次优质表现。

上面说到《山脊赛车 加速》无法让FANS满意，可也正是同厂的作品——Namco美国分部制作的《搏击长空 制空权》(Sky Gamblers: Air Supremacy)，却做出了优异的表现。这是专门针对新iPad设计的空战游戏，作为最好玩的空战游戏“《皇牌空战》系列”的忠实粉丝，笔者个人认为系列的日渐衰落是让人心痛的事实，不过iOS上的《搏击长空 制空权》并没有让玩家失望——它几乎在iOS设备上忠实还原了家用机的空战快感，比那些掌机版《皇牌空战》还要好玩一些——因为它不是生搬硬套(PSP即使没有右摇杆，还是那样硬把《皇牌空战X》搞出来)，对应触控屏的按键操作配合重力感应的转向，稍作适应之后，这款游戏能给喜欢空战的玩家带来不错的体验。游戏的画面相当漂亮，在新iPad的视网膜屏幕上那色彩和分辨率相当喜人，就算在iPad 2和iPhone 4S上，本作的画面效果也是一流的，虽然没有家用机上的刺激特效，色彩的运用和空战弹道、爆炸效果的表现也已经足够让人为之掏掏腰包。而且本作还支持各种对战，还在不断更新中。

另外值得一提的是EA出品的《死亡空间》，这个黑马系列在家用机上获得了极高的赞誉，《死亡空间3》也已经公布，而iOS版《死亡空间》则是一次诚意十足的外传性作品，游戏的素质远比改为第一人称视角轨道射击的Wii版《死亡空间 血统》要高，这也是开发商越来越忠实于iOS平台的表现。iOS版《死亡空间》于2011年1月上架，在当时，游戏表现出的画面效果让人惊讶，游戏的操作感在当时也算是跨出了革命性的一步，是它让众多厂商看到了iOS平台上的射击游戏——还有的做！游戏虽然仍旧没有摆脱系列一直以来的缠身不去的关卡重复问题，但是恐怖的气氛可是非常完好地还原了出来。玩家控制新主角在新场景中冒险，虽然是似曾相识的感觉，但是应该知足。不过如果这样的作品也只能当做一次移动平台的便携体验，真正论游戏素质，它和家用机版的正统作品还是有很大的差距，毕竟制作规模、开发成本和游戏售价在这里摆着。

说了《死亡空间》iOS版，就一定要提2012年初最火的角色扮演游戏《质量效应3》在iOS平台的表现。《质量效应 渗透者》(Mass Effect：Infiltrator)是《质量效应3》的姊妹篇，其实这样说算是抬举了这部外传性质作品，它只是一部借着系列名号，在EA一贯以来的多平台战略下的一颗棋子。游戏由开发了iOS版《死亡空间》的制作组开发，将原本的角色扮演类型彻底改为第三人称视角动作射击游戏——也就是《死亡空间》的玩法。玩家只能使用一种职业——渗透者，而原系列中的各种能力倒是可以在游戏中使用，不过不能暂停部署，完全变成动作射击之后，在iOS让人心灵和肉体都受伤的操作方式摧残下，游戏就像没选


■质量效应 渗透者

More, GO: 73139.blog.163.com

好克隆目标的复制人一样拥有了悲惨的命运——意料之中的平庸素质。不管是关卡设计还是最初的操作感都一塌糊涂，必须在一定范围之内点击锁定敌人之后微调准星射击的操作让人无力吐槽——这让游戏的 TPS 属性都打了折扣。好在游戏在 1.0.3 版的升级之后加入了真正的 TPS 射击模式，而且加入了特锐人可控角色和新关卡，这才稍稍平息了系列 FANS 的失望情绪。不过本作也有值得赞美的地方——优秀的画面和与《质量效应 3》的联动功能。虽然操作和系统不怎么样——这对于一款动作射击游戏来说可以说是致命伤，但是游戏的画面真得很棒，1 年前的《死亡空间》的画面效果就已经让人欣喜了一把，这次的效果更让人满意，尤其是 1.0.2 升级后还支持了新 iPad 的视网膜屏幕。不过，画面再好，也好不过家用机版，这仍旧是落得和《死亡空间》iOS 版一样的命运——体验一把，适可而止。不过本作比它的前辈聪明就聪明在联动上：玩家用自己的账户登陆 EA 自家在线平台 Origin，就可以将战斗结束后获得的情报（Intel）传到银河战备系统中，你的家用机或 PC 版《质量效应 3》也使用相同的 Origin 账户的话，就可以增加银河战备了。银河战备有助于你在《质量效应 3》中的战斗表现。完成整个游戏，还可以获得《质量效应 3》中的战争资产 (War Assets)。在 iOS 设备上支援《质量效应 3》的银河战争，对于狂热的《质量效应》FANS 来说，是值得花钱花时间的，于是本作成了这样一个拥有“附属”属性的产品，也正是因为这种“附属性”，本作卖的竟然还不错……

结语

传统游戏类型在 iOS 设备上举步维艰，这是 iOS 本身的特性所致，为什么有的 iOS 游戏赚钱赚到手软，而传统游戏登陆 iOS，不管是表现出的素质还是商业价值，大多时候都是杯具的结果？开发传统游戏的传统游戏厂商，要想在近年来飞速发展的 iOS 平台赚钱，就要懂得取舍，过去的很多经验都行不通，一是 iOS 设备的特性：便携和触摸操作，二是 iOS 平台面对的用户——轻度玩家，这注定让传统游戏的传统玩法水土不服。其实这情况在掌机上早已经印证，大走传统路线的 PSP 虽然深得核心玩家的喜爱，但是销量仍旧不及对手 NDS，为什么？因为 NDS 上有更多适合“携带出来玩”的作品。所以任天堂表示，他们不怕 iOS 平台，因为它们有几十年的掌机开发经验，有《口袋妖怪》、《动物之森》这样的便携作品保驾护航，而其他厂商，真正能大卖特卖的便携游戏并不多，带来的收益也并不如家用机平台游戏高，那么将传统游戏硬搬到 iOS 平台是不是好主意？答案各位一定心里有数。所以，他们都在努力转型，开发社交游戏，开发小型解谜游戏，收购手机游戏开发组。EA 收购《愤怒的小鸟》发行商 Chillingo 和《植物大战僵尸》开发商 PopCap，Zynga 扩展社交游戏领域收购《Draw Something》开发商 OMGPOP，移动互联网手机游戏领域风云突变，社交游戏、休闲游戏是上面的主流，传统游戏也有人需要，但是那就像 Wii 上的硬派游戏一样，有几个旗手，就可以了。而作为玩家，传统类型的游戏，请不要太多地指望 iOS 平台，但是休闲、简单的小乐趣、一美元的游戏价值，则可以在你兜里的 iPhone 和床头的 iPad 上轻松寻到。


■最终幻想 战略版 狮子战争


■超时空之钥


■境之边缘


■质量效应 渗透者


■搏击长空 制空权


■死亡空间



■纸片怪兽

More, GO: 73139.blog.163.com

iOpinion

资深玩家眼中的iOS

我的故事

文：怪物
——资深撰稿人，长城天讯公司游戏策划



▲笔者比较喜欢的角色，但总归来说，还是不太好用啊。或者说我太弱了？

其实大多游戏爱好者都有类似的情况吧：周围的朋友、同学、同事，基本上都是玩电脑PC游戏，热门网游，苹果，等娱乐游戏的玩家。而自己喜欢玩的主机类游戏，看动画漫画，经常在周围的人际交往中很少能够找到有共同爱好一起交流一起玩的家伙。再加上凡是玩这些在外都会被印上“宅男”“小孩子”“崇洋媚外”等奇怪的标记，所以经常都是自己玩自己的。虽然现在网络交流通信发达，论坛也好，QQ群也好，总能找到一点交流平台，但得不到周围人的认同难免觉得有点寂寞。这就是游戏在中国环境的现状最明显的体现。记得当年我也是为了改变如今游戏在中国这样尴尬的现状，期望能够发展游戏在中国的未来，让人们改变对游戏的看法，才开始从事游戏相关职业。直到现在我依然抱着这样的想法工作着努力着。

自己身边玩的TV GAME以及掌机游戏在国内存在着许多的障碍其中最大最浅显的问题都在于语言障碍。众多优秀的主机平台游戏，掌机游戏多以日语英语为主，很少有国内汉化版以及官方汉化版。以至于经常玩游戏的时候，就算向周边的朋友推荐介绍，当看到满屏幕的蝌蚪文时，友人大多都会望而却步，有个别愿意尝试的也或许会在半路因为操作不习惯或者其他问题放弃，只有很少一部分愿意接受并继续玩下去。其次从前长期的破解游戏以及盗版思想很大程度上在群体中根深蒂固，在他们看来花几千块钱购买游戏设备后还需要再花一个相对较高的价钱来购买需要玩的游戏软件是很难接受的。

笔者在一家手机游戏公司工作，职位是游戏策划，公司一共有三个策划分别是三种不同类型的游戏玩家。我就是很普遍的TV GAME宅，对主机类游戏相对了解，各种类型的游戏都有一定量的知识。其他两个策划一个是A君，职业电脑游戏玩家，专研多项电子竞技游戏并对PC上的各种游戏都了如指掌。另一个则是手机游戏专家B君，有各种先进的新款手机，苹果大家族更是全齐，还精通各种破解刷机，无论什么小游戏都会下来玩玩。平时大家关系都还很不错工作上也很互相照顾，没事也互相拉拢一起玩游戏。A君时不时会邀请我和B君一起玩《英雄联盟》，那也算我第一次接触这种类型的游戏，不得不说玩起来还不错，丰富的技能系统，超强的竞技性与激烈的战斗节奏让玩家体验到击杀的爽快感。虽然每次我和B君都是打得死去活来的，特别是我这种角色控，我喜欢的角色再弱都要选，每次都拖后腿，但游戏本身优秀的表现着实让我体会到了PC游戏的魅力。B君大多玩一些iOS以及FLASH的网页小游戏，找到好玩的也会推荐给我，比如ArmorGames，gamesferr等很有名的FLASH游戏小组也是从B君那介绍才接触到的，也是从那时我开始关注一些日式的WEB游戏并开阔了自己的眼界，《式姬草子》《剣と魔法のログレス》《恋姬梦想》也都是从那时候开始慢慢接触的。我嘛，主机不太好外借，时不时会拿掌机跟他们一起玩，A君很喜欢玩《怪物猎人》后来也买了一台跟我联机，B君则特别喜欢玩3DS上的一些游戏。他们没事都会找我借来玩会儿，每次上班的时候我都全副武装地将3DS、PSP、PSV还有充电器全带上。基本上三人在游戏环境的接触上都处在互相学习互相影响的地步。也因此，我作为游戏爱好者接触到了更多种类更多类型的游戏。

国内的手机游戏产业不得不说还处在一个非常年轻的状态，很多人甚至对游戏的定义都很模糊很迷茫。在公司和某些程序合作的时候就经常遇到这些情况，由于程序本身不是很懂游戏，所



▲去年ARMORGAMES炙手可热的皇家守卫队



◀笔者制作的一款推箱子的游戏，虽然美术上看起来还不错，但程序由于碰撞调试的问题经常出现一些奇怪的BUG，移动也很别扭，以至于这个原本信心满满的游戏最后也只能很惨淡地挂在平台上。

More, GO. 73139.blog.163.com

以很多程序方面的设置都是完全按照策划案很死板地制作，例如触碰死亡，经常都是快速的程序反应，经常没有死亡的表现和描述，死亡动画播放前的停滞也没有，在效果上显得不真实，游戏体验上也有所欠缺。美术也存在类似的问题，角色设计不够鲜明，角色画的不够饱满或简陋，有时候甚至还偷懒在网上找图抠来用。在制作游戏的同时并没有将游戏放在心上只是简单地应付工作制作商品流程，制作出来的东西自然不符合要求也不合格。曾经就因为类似的事情与同事争执了很久要求修改了很多遍。我刚入公司时 20 岁，而公司平均年龄都在 25 到 28 岁，管理层更是到了 30 岁以上，巨大的年龄差造成了平日的娱乐消遣方式的差异。有些年龄稍大的同事，或许压根就没有玩过游戏甚至都没经历过那种时光，我们在学校欢乐地玩游戏看动漫的时候他们那时候或许正在应付大学或者在工作上努力打拼背着书写着代码。

我先作为一个玩家再作为一个策划，深刻的知道怎样的游戏值得玩家去玩，怎样的游戏才会让玩家买账，怎样的游戏才能算的上好游戏，我完全有心去做一个好游戏。我想很多在中国游戏业的同行都是这种想法，但很多游戏公司都有这样的问题，上层领导处于决断的绝对地位，但他们无论从年代的认知，思维的看法，和市场的把控始终处在一个高年龄段。使得游戏的发展方向始终处于一种平稳老旧的形式，甚至有些游戏为了赚钱不惜坑玩家，只做噱头以及表面来吸引玩家。比起做好玩的新鲜的游戏，公司更需要求稳可以卖钱并且从经济利益上低投入高收入的游戏。纵观如今的网游市场和手机移动游戏产业即是如此的恶心循环的产物，在这种环境下的中国游戏业可谓不容乐观。

我在平时的生活中也有参加不定期的天下聚会，偶尔街机厅的混战，时不时去女仆店打几把《苍翼默示录》。结交了不少玩游戏的好友，有的还是好几年的死党。不得不说游戏给我的业余生活带来了愉快，跟这群家伙有事玩游戏联机没事聊游戏谈天。而大家也都希望将自己喜欢的游戏发扬下去，在自己的生活中，期望能够看到更多的朋友加入到自己喜爱的项目中，体会游戏为生活带来的快乐。或许有一天我，或者正在看书的你能够有能力，有机会改变这一切，让游戏在中国市场环境下真正发展起来。



▲电信的天翼空间，大多为山寨和堆量来上线的产品，很少看到优质的作品，同时也体现了国内游戏制作的劣根性。

变老的我 与年轻的游戏

文：LezardSnake
——“指尖方圆”栏目撰稿人

曾几何时，我握着“小霸王学习机”的手柄，眼睛中闪着兴奋的光芒对着 21 寸大彩电手舞足蹈。我握着合伙凑来的三元钱在游戏房里站着看别人打游戏却乐此不疲。我拿着原装索尼记录卡逃避各种追捕视线用补课时间鏖战一天。那时我没有主机，不知道 IGN，也没去过 LU 论坛新闻区，我只有快乐和快乐。

如今即将而立的我，拿着手里的 iPhone，在 QQ 上和基友们大谈 TV 游戏界的沦落。“切水果这种渣渣游戏竟然就是业界主流，GAMELOFT 的山寨游戏也有人高呼神作。这个世界怎么了？我们玩的是游戏艺术，我们是核心玩家，我此时完全没有注意到每天仅有的几个小时空闲时间里占用最多的是一个叫《TINY WINGS》的 iOS 游戏，而那些连在电视上的主机们已经好久没有连接过电源了。

面对来势汹汹的手机游戏大军，时间匮乏而精神疲惫的我是最先倒下的那些人，我们被同胞斥之为用时间当借口而放弃了 TV 玩家荣誉的人们。可是我们游戏的初衷是为了优越与荣耀吗？诚然 iOS 存在着以 GAMELOFT 为首的不少让人嗤之以鼻的山寨厂商，但是在 APP STORE 这个全球最大最规范的电子市场里，只有素质才能决定存活。粗制滥造别说提高销量高评价，就连上架都没有可能。所以我们看到了“Chillingo”,“Rovio”这些精品团队，也正是他们让 iOS 游戏红遍全球。随着 EA、动视、SE、卡普空等等游戏界的巨头把自家的看家作品或新作或移植的送到 iOS 平台上，iOS 游戏就已经不再是社交和休闲的代名词。在 iOS 上你一样可以玩到《超时空之轮》和《最终幻想战略版》,并且他们是支持视网膜屏的“HD”版，而且不用你掏上 50 美金。

这是一个年轻的队伍，正如 FC 时代的《魂斗罗》与《马里奥》，它们充满活力，为人带来快乐，同时也在创造属于自己的历史。平台不过是用于承载游戏，虽然它们可以一定程度决定游戏的性格，但并无法成为游戏本身。TV 游戏界创新力的下降，虚假的宣传，高昂的售价，无尽的 DLC 地狱，挂着游戏卖赠品等等就犹如我们老去的身心一样逐渐腐朽，不重视游戏的本质，无法为人带来快乐，仅凭核心群体的所谓信仰来维持的产业，在年轻一代面前若无法改革就必将只能成为我们退休之后喝茶打牌时的偶尔话题了。

变老的我，已经不在注意游戏的本质，当年我从来没想过手里的“小霸王手柄”不是原装的，电视里的《魂斗罗》不是正版的。那时我追求的不是这个平台上有哪些游戏，而是我喜欢的这个游戏在哪里可以玩的上。游戏还是那些游戏，快乐却难寻，所以如果能有一个游戏带给你一时的快乐，你何必在意他是 TV 游戏还是 iOS 游戏呢？



■能这样一起玩游戏实在是人生一大快乐啊。



■只要是游戏，我们都能玩得很快乐。

More, GO: 73139.blog.163.com

成就犯如何看待 iOS 成就

文：纱迦
——本刊编辑，资深成就犯

有人说，X360 为游戏界作出的最大贡献就是发明了成就系统。不过我想，大部分玩家听到这句话时都会摇头。要知道成就犯只是玩家中比例不高的一个群体，如此拔高成就系统似乎确有不妥。但如果你环顾一下你身边的其他娱乐设备，你就会发现：如今除了任天堂的主机以外，成就系统早已借着各种名号无孔不入了。PS3 和 PSV 有奖杯，STEAM 有成就，iOS 也有成就。哪怕你不玩游戏，上个微博，或者用迅雷下个东西，都有类似于成就系统的设定在诱使你沉迷。如果你了解这一切，你是否会觉得，这个说法其实也有一定道理呢？

非官方时代

本人算是重度成就犯，不过当年凭借一部 iPhone 3G 加入 iOS 用户大军之际，成就还不到 10 万。不可否认，iOS 平台上的大量游戏即使对于传统玩家来说，也还是相当有吸引力的。而作为一名老资格的成就犯，在抽空挑战 iOS 游戏之时，自然也希望能有类似于成就系统那样的附加价值。不过当时的 iOS 平台还没有官方的成就系统，只不过这点早已拦不住脑筋灵活的第三方，很多游戏都有自己的成就设定，而有部分知名公司更是联手打造了自己的成就系统。这其中的佼佼者便是有名的 OpenFeint。

OpenFeint 是一个为 iOS 和安卓系统提供在线游戏竞技的技术平台，据说目前支持超过 3000 款 iPhone 游戏。成就设定只是 OpenFeint 的其中一个功能，OpenFeint 还提供了很多社交网络的功能，如聊天、个人档案、涂写墙、联机等等。称得上是麻雀虽小，五脏俱全。当然开发商加入 OpenFeint 是要付费的，不过鉴于早期 iOS 平台游戏功能的不完善，这点钱是值得的。

除了 OpenFeint 之外，类似的平台还有很多很多，如 Plus+、Crystal、Gameloft LIVE 等等。这些平台各有所长，但都有一个共通的缺点，那就是非官方。很显然，不同平台之间的成就点数是很难进行比较的，更不可能对应所有游戏，这就与其他平台的类似系统有很大区别。不过苹果很快也注意到了这个问题，在 iOS4.1 的更新中增加了 Game Center 这一设定，从此正式引入了官方认可的 iOS 成就系统。

iOS 成就之旅启航

从表面上看，Game Center 和 Xbox LIVE 是比较相像的，当然它仅针对 iOS 用户。通过 Game Center，玩家所打的游戏成就会直观地显示在排行榜，你的好友可直接看到你所获得的成就，还可以籍此了解你所打过的游戏。此外也可以收发好友请求、邀请好友进行联机等等。



有了 Game Center，我的 iOS 成就之旅也正式开展。当时 WP7 手机还不怎么流行，很少有人用 WP7 手机来打成就，因此在手机上打官方成就，iOS 算是破天荒的头一遭。很快我就发现了 iOS 打成就有一些得天独厚的优势。首先当然是游戏便宜。先不提那些 1 美元的大作，光是免费游戏就足够你打很久了。当时我是进入 App Store，选择搜索对应 Game Center 的游戏，然后按价格排列，之后就把那些免费游戏顺着挨个下（当然还要参考一下用户评价）。果然成就神作一说，在 iOS 平台也是存在的，很多免费游戏都是不折不扣的成就神作。当然开发商也不是傻的，不少游戏虽然是成就神作，但你不购买完全版的话只能拿其中一小部分成就。不过由于 iOS 平台的选择实在太多，这样的游戏直接跳过即可，而且 Game Center 的另一大特性也很体贴，那就是你在删除游戏时可以直接选择把游戏履历删掉，甚至包括你所取得的成就。因此如果你发现某个游戏看上去比较碍眼，直接删掉就可以了，完美主义者大可放心。

不完美的成就体验

不过随着深入体验，我又很快发现，用 iOS 来打成就并不是一个好主意。本人是一名完美主义者，因此最恨成就 BUG（即满足条件却无法解除）。不幸的是这种情况在 iOS 游戏中可谓屡见不鲜。要知道 iOS 开发门槛低，对于很多开发人员来说，游戏好卖才是最关键的，成就什么的都只是附加价值，再加上更新方便快捷，留一两个成就 BUG 也很正常。本人就曾栽倒在人人叫好的大作《Cut the rope》上，几个最简单的成就出了 BUG 无法解除，顿时让人大倒胃口。

如果说成就 BUG 只是令人心烦，那么有一点可真是让我这个成就犯彻底死了心，这就是 iOS 用户对成就系统的无视。前面已经说过了，成就犯只是玩家中比例不高的一个群体，但对于游戏机用户来说，当他们在挑战一个心爱的游戏时，会自然而然地去了解成就（或类似的设定）条件，只要不是过于苛刻，还是会愿意尝试将其拿满的。但对于数量庞大的 iOS 用户来说，绝大部分人都不知道成就是用来干嘛的，因此在网络上关于 iOS 游戏浩如烟海的讨论中，成就讨论简直如同凤毛麟角。不过仔细一想，这也是情有可原的，毕竟成就系统针对的就是比较高端核心的传统玩家，而且这部分人并不是 iOS 用户的主力，其比例甚至远小于他们在游戏机用户中的比例，因此绝大部分人无视成就亦属正常。而也正因为用户不够重视，所以上至苹果，下至千千万万的开发者，都对其不够重视。因此奉劝各位，如果你想钻研一下类似成就这样能炫耀自己游戏资历的系统，还是另投他路比较好。

结束语

我的 iOS 成就之旅不到一年就宣告结束了。如今我的 iPhone 主要是用来上网、看微博、看小说，游戏功能几乎荒废。毕竟自己平时所做的工作就是游戏游戏再游戏，如果在 iOS 上也继续这样，自己多少会有些厌烦。但闲暇之余看看 Game Center，还是感到进化是比较明显的。虽说目前 iOS 用户对成就的认识依然高明不到哪里去，但由于用户基数大，万一有一天真能掀起打成就的风潮，其力量也是无法低估的。只不过如果真有这么一天的话，那么诸如修改、破解之类的问题也需要苹果去克服，只有给用户一个公平的环境，这样的设定才有意义。



More, GO. 73139.blog.163.com

3.5英寸的奥妙

文：洛克
——本刊编辑，手机发烧友

根据市场调研公司尼尔森发布调查报告，美国市场智能机用户量已经超越基本功能手机用户量。今年3月，智能机在美国手机市场的份额为50.4%，其中苹果iOS市场份额为32%，虽说和安卓的48.5%还有一定差距，但相比安卓系统中占据市场份额最多的三星，苹果赚取的纯利润可是前者的数倍。是何原因让之前那毫不起眼，甚至连一部“合格手机”都算不上的iPhone成为受众人追捧的巨星？我想，这和iPhone那良好的人机互动体验不无关系。

数年前，翻盖和滑盖手机受到人们的热捧，现在，随着手机进入触摸时代，大屏幕直板手机成了新的宠儿。虽然大屏幕手机具有操作方便、画面优秀的特点，但厂商似乎摸错了方向，以“大屏幕”和“高配置”作为卖点，一些厂商甚至决定旗下的手机屏幕必须达到4.0英寸。仔细算算，本人玩过的手机也不在少数，从诺基亚到夏普，从安卓到iOS，形形色色的手机都有接触。诚然，和3.5英寸的手机相比，大屏幕手机的显示效果更加逼真，例如索尼最新款的lt26i，我就是看中它的屏幕表现力才下决心购买。但手机屏幕真的越大越好吗？答案是否定的。确实大屏幕能将智能手机的功能淋漓尽致地发挥出来，但靓丽外表背后却突显出众多“后遗症”，首当其冲的便是续航性，如果说这还能靠携带电源解决（如今很多手机都是电池一体化设计），那么“是否合手”便是无法改变的致命问题。在使用超过4.0英寸的手机时，我很难依靠单手触摸到屏幕的所有位置，而大部分应用程序都会在屏幕的上方设置一些功能，此时你必须一只手握着手机，一只手进行操作。平时还好，若在拥挤的交通工具上，仅靠一只手你连微薄都刷不了，更别提玩一些益智类的小游戏了。似乎乔布斯和他的设计团队早就明白这点，就在安卓机型拼命在屏幕尺寸大小和高配置上做文章的时候，iPhone总是保持3.5英寸大小的屏幕。以客户为导向，在每个微小细节上来提高用户体验，我想这也是苹果成功的原因之一。

事无完物，在光芒的背后，iPhone也有一个致命缺点——上手难度过高。别说是塞班或非智能手机转到iOS平台的用户，就算是本人这种安卓手机用户，在第一次接触iPhone时也会被那独特的操作方式弄得摸不清方向。iTunes的封闭设计让无数新用户叫苦连天，在使用过程中若不小心点了同步功能将会直接导致机器上的资料全部丢失。如果因为种种原因重装电脑系统，接下来的选择更令人纠结——同步？资料全部丢失，至少要重新折腾2小时以上；不同步？以后无法连电脑更新歌曲、拖放动画，使用91助手等第三方软件又有白苹果的危险。不越狱就无法更换输入法的设定也让习惯了搜狗、百度等第三方输入法的国内手机用户十分尴尬，众多的封闭式设定让新用户在使用过程中举步艰难，相信有不少人在使用一周后，还不知道如何设置自己的iPhone或如何关闭伪后台程序。如果想吸引更多用户使用iPhone，除了售价外，如何保证新用户能在最短时间能熟悉自己的产品，也是苹果需要考虑的问题。

在2012年，苹果除了要面对老对手安卓外，微软也携带其最新研发的Windows Phone 7系统加入战局，这个和Xbox LIVE绑定的手机系统对X360玩家来说具有致命的吸引力。而在游戏领域，3DS和PSV两台次世代掌机已相续进入发力阶段，不少游戏也加入社交要素以图坐稳江山。全世界的人都在好奇，失去乔布斯这个灵魂人物的苹果将会如何应战。目前有消息指出，新一代iPhone手机似乎打算使用4.0英寸的屏幕，这势必会造成以前的应用程序发生“水土不服”的症状，开发者们为了应对新的屏幕必须采取更新的手段，加入特殊代码来适应改变。除此之外，上文提到的手指操作问题也是一个难点。除非新的Siri能彻底解放用户的手指，否则这是一个充满风险的做法。无论如何，希望这款承载着苹果希望的新iPhone不要失去前辈的神髓，再一次改变世界。



▲同步还是不同步？iTunes的封闭设置让众多用户欲哭无泪。

游戏体验乃吾之所求

文：雷扎德
——资深玩家，极游网手机游戏频道编辑

古人云“识时务者为俊杰”，当今家用机游戏市场的萎靡驱使我们把更多的目光投向社交游戏以及手机游戏这些全新的领域中去。越来越多的玩家开始玩起了手机游戏，说得再准确一点，是越来越多的人们开始玩起了手机游戏。与此同时，更多的游戏开发者们也相继登上了这块“新大陆”，传统游戏在经历过体感的变革后又迎来了一个新的冲击。

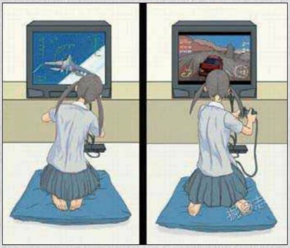
“最近很忙，都没空玩游戏”，这一句话是我听过最常见的抱怨，不仅仅是一起上班的同事，身边的好友们也经常如此。周六周日难得的休息总会被推脱不完的应酬与聚会所霸占，工作日5天中又榨不出剩余时间好好蹲在电视机前，但游戏总不能不玩吧？于是乎，手机游戏就成为了代替品。

习惯了某件事情是非常可怕的，对于习惯了躺着玩iOS游戏的人来说，老老实实坐在椅子前对着电视玩游戏已然成为了过去式。iOS游戏玩起来方便，画面也丝毫不逊色于掌机，也没有繁琐的操作与长得要死的剧情，一个游戏轻轻松松就能打通，何乐而不为呢？这番话的确说得人心服口服，要不然iOS游戏也不会红了半边天，但我还是得摸着胸口说一句真心话，我作为一个家用机玩家，追求的是一种独特的游戏体验。我对于游戏的感情，不是花钱买一部主机来抬高自己的身分，也不是花钱把所有游戏都买下来摆阔，而且花钱体验另一种人生，在屏幕的那一端，一个只活在游戏世界中的自己。

当我坐在电视机前看见Snake与Big Boss相见的那一幕，我会感动到流泪；当我和朋友驰骋在虚拟的战场时，我会心潮澎湃；当我进入肖邦美轮美奂的梦境中，我会仔细聆听每一首曲子；又当我沉沦于无边无际的黑暗与孤独之中，我会深深感到《黑暗之魂》的魅力所在。在别人看来，我只是痴痴地坐在电视机前，而我的大脑、我的每一根神经、我的整个思绪都融入了游戏之中。我绝对做过不吃饭

More, GO: 73139.blog.163.com

就玩游戏、打BOSS时憋着尿、Game Over时说脏话等事情，这就是我所追求的游戏体验，或者说，这是我追求过度所留下来的坏习惯。追求这种游戏体验，不是靠单纯的机械操作，而是靠“外面的人”与“里面的人”感触上的互动。相比三次元的现实生活，游戏给了我们另一个“可能性”，如果能全身心地回应这份“可能性”，那么你的思想、价值观、世界观都可能随之改变。一部好的电影能够给我们带来人格上的升华，同样，一部优秀的游戏也是如此。



▲想必人人都有过这样的经历吧……

所谓的“游戏体验”不单单是要靠剧情，更要靠画面、音乐、互动效果、代入感等等要素相辅相成。就这方面来说，iOS游戏给我带来的游戏体验实在是太过于平淡。当然，也有人会对我说：“你对于游戏的要求太高了，游戏原本就是用来放松自我，消遣娱乐的，何必大费周章搞什么文艺路线，发人深省的，简简单单才是最好的，iOS游戏大多就是迎合了这点啊”。要是换做十年前的我，会满地打滚以表赞同，但如今的我就未必会这样想。随着物质生活不断提高，人们的精神层面反而日益空虚起来，我们不能强求每个人都去通览一遍世界名著以充当自己的精神食粮。我们并非那些舞文弄墨的哲学主义者，我们给自己的定位就是玩家。相比柏拉图式的爱情，我们更渴望幻光河中的凄美，又或者《旺达与巨像》中的那份纯粹；《基督山伯爵》的复仇故事纵然荡气回肠，但奎托斯的复仇之路也来得直接，也更有男儿本性。玩家的口味总会随着年龄的增长而改变，想当年二十出头，血气方刚，把《使命召唤》和《暗影神枪》放在你面前你会选什么？我只能说，现在的我追求的游戏体验不是iOS游戏能够满足的，或许在我写完这篇稿子后，为了放松神经会拿出手机切几盘水果，然后又屁颠屁颠地去打《战地3》了（笑）。

家用机游戏的确是面临着冲击，而作为玩家，你应该清楚自己最需要的是什么样的游戏，我只能代表极其一小部分人的想法，但这却是我们的心声。这个“识时务者的俊杰”我一辈子是当不了的，就留给那些开发商与投资者老板们去当吧。世界上没有偶然，只有必然，我之所以坚持玩家用机游戏，都是因为已经习惯了。习惯了一件事情真的很可怕，对于习惯了坐在电视前叼着烟、搓着脚的人来说，这样的游戏体验才会让人感到充实，才能让他们引以为傲地自称“玩家”。望着柜子里的一张张游戏与OST，那些已然成为了人生中的重要组成部分。盘可卖，机可封，胸中感动永不灭。



▲一位普普通通的玩家

传统与时代进步

文：永恒
——10届UT攻略组组员，资深手机游戏策划

不成主流的传统游戏

笔者自从接触传统游戏开始，无论在什么地方拿出自己的主机想要秀一下的时候，不免都会被套上“都这么大了，还玩游戏机”的帽子。虽然传统游戏博大精深，是产生如今流行的iOS游戏乃至社交游戏和网页游戏的基础，但是在国内由于思想和文化水平不同，导致被很多人所忽略。一路走来，看到身边的玩家大多沉浸在PC游戏当中，宁肯组上10个人去一起打《DOTA》也不愿意组上四个伙伴享受《怪物猎人》中狩猎乐趣的事情屡见不鲜。当然，这些也不能完全怪罪于广大玩家，毕竟国内的家长在看到孩子玩PC时往往不会说什么，而看到拿着游戏机在玩的话那后果可想而知，这也成为阻碍传统游戏在国内成为主流的最主要因素。

作为一名游戏策划，当笔者满怀兴致的来到一家游戏公司准备大展宏图的时候，却发现这里与想象的完全不同，这里姑且先不说游戏制作方面和自己想象有多么大的差距，单说员工们的游戏素质那就会令人大跌眼镜。当你拿着PSP走进公司的时候，你会发现大家不是在那里偷菜、就是在那里搞他们的《小小战争》，当你打开PSP正要慷慨打机的时候，旁边的人却会过来跟你说一句“这个有什么好玩的”，真的会给你一种想要爆发的感觉。

记得有同事推荐过笔者玩一款页游，叫做《小白大作战》，于是本人抱着试一试的态度去玩了下，虽然初期感觉这款游戏的画面、操作以及系统都还算可以接受，但是玩到后期就明显感觉疲软，和众多客户端网游一样，也沦落为刷副本、打BOSS的境地。当笔者问过去这款游戏究竟还有什么值得一玩的时候，他的回答是可以不断和好友刷副本，可以完成游戏内所设定的荣誉。是啊，



也许这也和XBOX的成就乃至PS系列主机的奖杯一样，令人不能自拔，难以割舍，但是游戏本身的乐趣这些人却没有体会到，因为你不能拿一款网页游戏去和传统游戏比画面以及游戏性之类的东西，毕竟对应人群是不同的。笔者惟一感到欣慰的是，在同事之中还是有一两名懂得传统游戏，懂得这些游戏的优点和乐趣，在工作闲暇之余拿出《RO》和他们联上两盘也成为每日上班之中最有乐趣的事了，可是这样的乐趣真是少之又少。

追捧时代的脚步

说到iOS游戏和网页游戏在国内的影响力如何，就不得不说一下传统游戏和iOS游戏乃至网页游戏的占有比率。用以小见大的方式来考虑，笔者周围的同事中玩传统游戏的人连10%都不到，而有至少80%的人对传统游戏都是没有任何认识的，从他们的谈话间你只能听到一些关于《DOTA》、《小小农场》等游戏内容，你要是想听到一句“某某游戏你白了吗”这样的话语那完全就是做梦。而当你要是和他们探讨起iPhone的应用或游戏的时

More, GO. 73139.blog.163.com

候，他们就会有说不尽的话等着你，这是为什么呢？我感觉主要有以下几点：

①如今随着 iOS 不断地完善，想要为其推出游戏的厂商也随之增多，当然这里的厂商我主要指的是国外的游戏开发商，而带有传统游戏思想的一些开发商就会将这些思想加入到他们的新游戏中，由于传统游戏吸引人的地方数不胜数，所以才会导致一些没有接触过传统游戏的人误认为 iOS 游戏有无穷的魅力。

②虽然没有直接用于 iOS 的传统游戏机模拟器，但是大量的传统游戏以重制、复刻的形式登陆 iOS 也给 iOS 游戏带来了不小的福音，如《秋之回忆》系列等，这些游戏在复刻的同时对画面都进行了小幅提升，这难免使得没有接触过传统游戏的玩家很容易产生误解。





③ iOS 不仅仅是为了游戏而出现的，一个手持 iphone 的人，他绝对不是单纯为了游戏才选择这款主机，因为 iOS 其他应用软件的强大才是它的卖点，也是它可以打倒安卓的根本原因，所以大多数接触 iOS 游戏的人都是被动的，是后天才渐渐喜欢上的。

④无论是现在 iOS 游戏还是网页游戏大都引入了成就系统和社交系统，成就系统可以满足玩家心里的欲望，小时候为了分数排行榜而在街机厅扔币苦打某一款游戏的少年我想还是有的；而社交在当今社会已经是非常流行的词汇，如《万神之怒 EX》这样的游戏在笔者公司就有很多同事在玩，他们看中的全部都是这类游戏的社交功能。

⑤ iOS 游戏的便携性和操作简单易懂也是这些游戏容易被人接受的原因所在，大部分对传统游戏认识不深的玩家很难接受传统游戏那种复杂的模式，而 iOS 游戏乃至网页游戏大多都不会采用繁琐的系统设置，简单易懂，容易上手，让人很容易对游戏产生兴趣。

正因为有了如此多的原因，才使得 iOS 可以跟的上时代的脚步，使苹果的客户疯狂增长，虽然不能排除有那些追捧时代脚步的潮人存在，但是从整体上来讲苹果还是很成功的，姑且我们不要只看到它的游戏。它的成功也会促使传统游戏发生更深层次的变革，相信在不久的将来传统游戏一定会向更深层次发展，只有到那个时候才能完全将游戏机能凌驾于 iOS 之上，也许这样会令一些玩家更为重视传统游戏的存在。

不可磨灭的记忆

最后再来说说入行之后对国内手机游戏的一些看法。首先，要说国内技术不过关这点我不敢苟同，美工和程序的高水平人才比比皆是，但是为什么就做不出好游戏呢？原因很简单，那就是过分重视了收入，单机手机游戏往往还可以接受，iOS 的单机游戏大多采取下载免费，关卡付费的制度，这样既可以给玩家试玩体验游戏，又可以使厂商得到收益。而网络手游就略显坑人了，就拿一款名叫《魔幻西游》的游戏来说吧，游戏素质本身还算中等，时间制的游戏模式也是手游中比较少见的，但是就因为其过高的道具收费策略令其一文不值，试想在 PC 网游都大大下调道具收费金额的现今社会，手游再收取这么高额的费用还有多少玩家会去体验呢？其次，游戏策划的经验不足也是一个硬伤，就我的公司而言，不少策划只做游戏而不玩游戏，甚至有些项目的主策都从来不接触游戏，玩过的游戏仅仅限于自己做过的游戏，而正是这样的一个人还自视甚高地说别人策划的某些点子不好玩，这确实让人无法理解，有句古话叫窥一斑而知全貌，我想从他身上就能看出国内游戏制作人的现状，不能说全部，但是至少可以说有相当一部分人都是怀着这样的态度去做游戏的，那怎么可能做出超越传统游戏的游戏呢？最后，国内游戏在制作过程中存在很多偷工减料的现象，往往程序不能完全按照策划案来精确执行。打个比方来说，假如某一个部分不能为厂商赚取收入，那么厂商绝对不会愿意去为这部分投入，某些游戏看起来画面很粗糙，其实并不是做不好，而是制作公司的人觉得画面做好不能带来和投入相匹配的回报，所以宁愿舍弃给玩家更好的体验，也不会去针对这一部分进行投入，所以国内玩家玩到的国产游戏大都是畸形的、不健全的，我也深切地希望这一现象可以改变，至少要让玩家体验到最完善的游戏，这样公司拿着钱心里也踏实，难道不是吗？

总结

说了这么多可以看出手机游戏在国内普及度高却不成熟，虽然和比较成熟的传统游戏比还差很多，但是人们却更愿意去青睐手机游戏，笔者在这里也希望在不久的将来，国内乃至国外的开发商们能够针对这一现状考虑一下，是不是手机游戏也要对得起玩家，对得起自己收入的那份利润呢！





游戏文化 特别企划

Opinion

More, GO: 73139.blog.163.com

i 我游戏生活

介绍针对主机玩家的实用 iOS



▲面对琳琅满目的APP应用，相信各位玩家已经看花眼了吧。这里就为各位主机玩家推荐几个最为实用的，总有一款适合你！

iOS 还有一个功能便是辅助我们的日常生活，无论是听音乐搜曲名的 SoundHound，还是谷歌地图等软件都是我们平常可以用到的。利用 iOS 来辅助我们的游戏生活也是一种非常棒的方式，比如笔者现在经常用到的 XBOX LIVE 软件，随时随地查看谁在线上玩什么游戏，收发短消息，查看好友成就等功能都十分快捷方便。而各种软件中提供的新闻、攻略等也能让玩家更简单的获得自己想要的资讯，不过这些软件基本都是英文的，需要有一定英语基础。

文：华尔兹

{攻略秘技类}

无论攻略还是新闻资料内容都有两种，一种是需要联网查看的，还有一种是已经包含在内的。前者其实意义不大，如果可以上网的情况下，玩家大可上各大知名网站去查询，不过通过专门的平台可以更快，更简单的找到自己想要的内容。后者就比较方便了，玩家随时随地都可以方便的找到自己所需要的攻略、资讯。

其中官方攻略算是最具权威性，且从设计到内容都十分考究的电子攻略，不过需要注意这其中大多数是需要收费的，价格在 18 美元左右。

UCG 平台



《游戏机实用技术》杂志的官方电子版，国内最专业，也是最为贴近国内玩家的平台，集合新闻、电子杂志于一体的玩家必备应用。UCG 平台这个软件本身免费，在里面可以付费购买新杂志，也有部分过刊不定时免费。注意在付费框弹出来后要输入付费密码，否则无法下载成功。

CheatsPS3、CheatsX360

集结了大量来自 PS3 以及 X360 游戏的实用秘籍，玩家可以非常方便的找到自己所需要的秘籍内容，其一大优势在于无需联网状态下就能找到玩家所需要用到的秘籍内容，不过只有部分游戏免费，多数是需要付费使用的。

Trophy Guide

比较齐全的奖杯查询应用，使用该应用后，玩家可以对已获得的奖杯进行标记，从而避免反复开启菜单查阅。主页上还会对玩家完成的游戏进行统计，从而更方便的制定奖杯获得计划，奖杯迷必备。

Batman Arkham City MAP APP



去年大红大紫的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》专用攻略地图应用，玩过本作的玩家都知道，游戏中拥有超过 400 个谜题需要发现并解开，通过该电子攻略指南玩家可以找到所有包括猫女在内所需要的收集内容，每一个谜题都有详细解说。另外，该 iOS 可以跟踪玩家的进度，关闭已找到的内容，方便开始下一个谜题的探索。采用滚动缩放式地图，更容易精确查找，解开游戏中所有谜题不再是难事。这是一个官方攻略的典范，其他还有诸如《死亡岛》在内的多款游戏都有类似应用，就不一一列举了。

{资讯查询类}

资讯查询类因为时效的因素，一般需要通过上网的渠道，此类 iOS 一般会将资料整理分类的更为简单，方便玩家查找，当然其中也会有指南秘籍之类的混在其中。此类应用可以让玩家更快，更早的掌握到第一手资讯。

IGN



知名游戏网站 IGN 出品的官方应用，与 IMDb 等应用类似，可以查看包括所有已发售游戏在内的评分，以及更权威更快速的游戏资讯。其中同样包含有大量攻略秘籍相关的实用内容，其中还有针对部分游戏专门的应用程序，比如对应《上古卷轴 V》的“IGN Guide For Skyrim”，应该是每个玩家必备的应用程序。

More, GO: 73139.blog.163.com

我的《GT5》



众所周知，在《GT赛车 5》中包含的车种数量高达 1000 种以上，要想全部记住难免花一番心思。在该应用中，会帮玩家追踪收藏的车和奖品，方便找到汽车的品牌或年份。搜索后会显示最为详细的汽车资料，并且可以显示玩家按年赛分类收集的奖品。无论车迷还是《GT》迷都不应该错过。

Guns Builder Club

这是一个枪械百科软件，算是和游戏沾边，玩家可以在该软件中组合出 416534300 种不同的枪械，超过 200 件配件。其中大部分都是在《COD》、《战地》等游戏中常见的武器，等于一个小型军火资料库，如今不少战争游戏都有武器自定义系统，如果是喜欢战争题材的玩家相信一定会通过这个软件得到不少帮助。



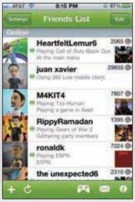
Level UP

这个 Level UP 软件中包括各大游戏的视频影像，玩家有此程序基本游戏不用玩，直接看即可，其中游戏分类十分齐全，玩家可以方便的找到自己想看的游戏视频。不过该应用件是直接连接 YOUTUBE 的，国内的读者需要通过特殊方法才能观看。

{实用辅助类}

实用辅助类中最实用的当属可以和玩家 LIVE 或者 PSN 绑定的 iOS 应用，由于“阵营”问题，iOS 中不可能出现太官方的绑定辅助工具，尤其早前的应用，顶多是为玩家提供加加好友，查看账户等作用，直到微软和 SCE 官方应用出现，才实现了真正辅助玩家游戏生活的作用。另外一种辅助类应用主要是针对个别游戏内容，可以将玩家账户随时绑定，方便查阅，更好的辅助玩家在游戏中的表现。

My XBOX360 Live



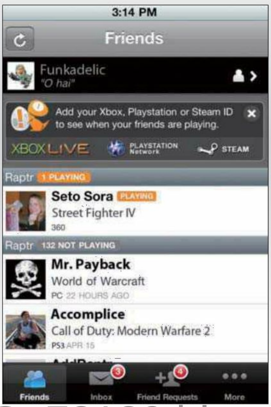
是官方应用，该软件可以查看 XBOX LIVE 好友列表中，在线与非在线的情况，可以完整的显示玩家虚拟人偶及道具。可以增加好友，更可以查看每个玩家的成就点数以及成就细节，就连大多数成就图标细节都可以显示无误，此外该软件还可以发送短消息，支持中文，将屏幕横置可以显示每一个好友的 GAMERCARD，和在 X360 上几乎一样，当然，该软件比 WINDOS PHNOE 的官方应用还是差了不少，不过总归聊胜于无。

iTrophies

PS3 玩家在该软件中可以查看好友状态，奖杯获得情况等。可以显示每个奖杯的细节，还可以对好友的奖杯获得情况进行排名，不过遗憾的是该软件无法像“My XBOX360 Live”那样加好友和发送短消息，不过总归瑕不掩瑜，iTrophies 是目前最正规稳定且每个奖杯迷不容错过的应用。

Raptor

这个 iOS 软件可以将玩家的 PS3 账号，X360 账号，以及 Steam 账号进行统一，并可以查看所有好友状态，个人信息，收发短消息等。对于多机玩家来说，是一款非常实用的应用。



iWavitPS3

一种 PS3 专用的远程遥控应用，不过这种应用需要另外购买一个接收器。之后玩家便可使用 iPhone 或者 ipad 来操纵 PS3 了，玩家可以通过这个装置模拟遥控器，控制播放装置，模拟键盘，方便玩家发送信息。

Battlelog



《战地》官方应用，无论是 PS3、X360 还是 PC 玩家的资料都会在此进行统计，在该应用中可以查看自己或其他玩家的数据，随时调出几小时前的游戏记录，其中包括杀人比在内的多项数据，每种武器的杀敌数都被精确统计，玩家还可以在排行榜中查看目前分数最高的玩家，只要拥有 EA 服务器账号便可登陆，绝对是每个《战地》迷必备的应用。

质量效应 INFILTRATOR

EA 的这款《质量效应 INFILTRATOR》可不是一款简单的 iOS 游戏，玩家在这款 iOS 中的游戏内容将会与玩家在《质量效应 3》中的内容进行联动，这款游戏的剧情紧接着 3 代，玩家在游戏中的表现将提高“战争资产”，从而更容易达到完美结局。

此外，Datapad 这款应用会将玩家与《质量效应 3》更紧密地联系起来，玩家可以通过该应用查看银河战况，并收取游戏中角色发来的信息。

Ghost Recon Network

即将发售的《幽灵行动 未来战士》的免费应用程序更是将便利和互动发挥到了极致，玩家可以使用该应用去定制和分享在游戏中武器，将枪械自行组装，之后同步到控制台。还可以浏览官网发布的枪械。跟踪玩家以及好友在游戏中的记录以及排位，查看好友的活动报告，以及浏览最新的官方活动。使用该应用后还可以得到额外的奖励内容，比如独有的武器配色等内容。研究详细的游戏信息为玩家准备接下来的战斗的推荐路线。建立和管理你的战队，增加竞争对手以及搜寻新的队友。其内容简直与《COD》的收费精英服务不相上下。该应用将于 5 月 25 日随 X360、PS3 版游戏发售同时启动。

More, GO: 73139.blog.163.com

i在二次元！

欢迎来到萌のApp 教室



身为二次元住人的你也许对iOS平台上的小游戏并不感兴趣，美式口味的文化快餐也让你提不起劲，不过笔者想说的是，爱在二次元的我们在iOS平台上同样也能找到那边属于自己的宽广世界！这里就让小编带大家进入萌のApp教室，为各位分析并讲解一些具有代表性并且ACG同好们喜闻乐见的iOS应用以及游戏。以下内容远远不是全部，大量的二次元App几乎每天都在更新（大多在日服提供），所以对此感兴趣的同学平时一定要多多关注哦！

{应用篇}



Love Plus iM/iN/iR

iOS版的《Love Plus》应用程序在2010年推出，分为爱花、宁宁以及凛子3个不同的版本。除了简单的时钟以及日历功能，这个应用最初的卖点主要是供玩家进行AR摄影，Konami官方会在官网更新一些AR卡片，同时K社还在日本一些特殊的景点诸如热海等设置了特别的AR卡片，玩家利用这款应用可以拍下和女友的纪念写真。相比NDS版的《Love Plus》，iOS平台的这款应该更像是游戏之外的延伸，iPhone/iPad的高分辨率屏幕以及摄像头给绅士们带来了完全不同的体验。

而在去年，Konami对这款程序进行了一次大幅度的版本更新。其中最受瞩目的无疑就是加入了通过GPS定位和女友约会的模式，该模式下玩家所在的方位会被定位，我们可以在真实的地图中选择一个约会地点并和女友一起前往，根据距离的不同，玩家可以获得相应的点数并购入服装。提到服装，我们还可以通过AR摄影和NDS版的《Love Plus+》进行联动，从而让iOS版的女友也能继承游戏里的发型与服装，可谓非常贴心。



我的妹妹哪有这么可爱 iP



这是NBGI在2011年配合《俺妹》PSP游戏发售而推出的一款iOS闹钟应用程序。该程序基本功能为闹钟与报时，而在特定的日子里（例如Comiket等等）则会有对应的特殊台词。虽然应该本身免费，但玩家若想更换服装或者更换高坂桐乃以外的角色，则需要另行购买。这款软件是NBGI首次在iOS平台使用全新的Live 2D卡通渲染技术，NBGI在此后推出了种类类似的软件，例如《我的朋友很少 iP》、《魔法少女小圆 iP》等等，这些采用Live 2D技术的应用基本为免费，功能也大都相同，其他还有《梦幻俱乐部》、《阿兰德的炼金术士》I《IS》等等。游戏厂商推出这些软件的目的很简单，就是配合游戏发售起到更好的宣传效果，当然，这对玩家来说也是一件好事。

音乐少女 Nene

iPhone的音乐播放功能一直以来都被很多用户津津乐道的，系统自带的播放软件想必早已无法满足大家，所以这里为大家介绍一款萌系音乐播放软件——《音乐少女 Nene》。

这款免费软件的主角是二次元少女音音（Nene），玩家在自己的音乐列表中选择任意歌曲播放，她也会戴上耳机和我们一起倾听。这款软件对应Nene的换装以及更换场景等要素，播放音乐的时间累积一定程度后，Nene还会和玩家进行一些简单的交流，答对问题即可提升高感度并小礼物的奖励，这些礼物在程序中也能体现出来。总而言之，这是一款完全面向二次元用户的音乐播放软件，强烈向大家推荐！



文：九兵卫

More, GO: 73139.blog.163.com

要听爸爸的话！ TB





除了前面提到的时钟软件，各大主机游戏厂商也想方设法以其他形式制作相关应用，例如这款略带有一点点育成要素的《要听爸爸的话！ TB》。虽然同样是 NBGI 发行，但游戏并非为 Live 2D，而是采用了 3D 的 Q 版角色造型。玩家不仅可以从这个应该中获取与原作相关的各种最新情报，还能通过简单的触控交流增加与角色之间的高感度，从而触发各种有趣的小剧情，非常有意思。只不过这个免费软件本身还包含了一些诸如新角色之类的收费项目，所以大部分人只能浅尝辄止，其他与之类似的还有《圣洁传说 R》、《传说壁纸》等等。这些 FANS 向的 iOS 应用形式多样不过内容却很简单，非常适合打发时间。

动画电话



乍一听到这个软件会觉得有点莫名其妙，和动画中的角色打电话？这个看似非常不可思议的功能，只要我们将软件本身启动（待机也可）就能实现。玩家不仅可以给原本只存在于二次元的动画角色打电话，甚至还能收到来自她们的电话以及语音留言。虽然从原理上来说，这个程序其实只是将不同的角色对话录内置于软件之中，玩家并不能和现实中一样随心所欲地与之交流，但由于软件本身收录了大量对话，加之使用该软件拨打或者接听电话的界面也与系统默认一致，所以也多少会有些以假乱真的效果。除了动画角色（目前已有《迷糊管家》中的昂、《斯坦斯闸门》中的真由理、《我的朋友很少》中的星奈 & 夜空等角色），后来 iOS 平台还出现了声优电话等等，原理都大致相同。不管怎么说，这就是一款用来自娱自乐的软件，仅此而已，认真你就输了。（笑）

{游戏篇}



粘土行星



这款游戏之前的“指间方圆”栏目中为大家介绍过，这是至今为止笔者绝对最值得推荐的二次元 iOS 游戏之一。说到“粘土”人形手办，以销售动漫模型周边而闻名的日本厂商 Good Smile Company（简称 GSC）很多人都非常熟悉，GSC 不断推出的粘土模型，更是以可爱的造型与极高的可玩性，在 ACG 爱好者中一直享有居高不下的人气。GSC 在 iOS 平台上推出的这款名为《粘土行星（ねんどろいど惑星）》免费游戏，游戏收录了至今所有 200 余款粘土情报，如同一个图文并茂的资料库。此外，玩家还可获知 GSC 最新的预定和出货情报，包括普通 PVC 以及粘土。当然，《粘土行星》最核心的部分就是一个以粘土为操作角色的塔防游戏。塔防总计 6 大关 60 小关，全部通关要三四十个小时。玩家过关后根据评价获得金、银、铜币的奖励，这些硬币可以在扭蛋游戏中使用以获得新的粘土角色，玩家甚至可以在鉴赏模式自由欣赏这些粘土的 3D 模型，或者通过 AR 摄影拍摄出虚拟与现实相结合的粘土照片。

初音未来 Miku Flick



虚拟歌姬初音未来在游戏化之后横扫 PSP、PS3、3DS 以及街机平台，作为日趋主流的便携平台，iOS 又怎能少了这位人气歌姬的身影？于是今年 3 月，SEGA 公布并推出了这款名为“MikuFlick”的游戏，了却了广大 FANS 的心愿。这款作品并非和其他初音游戏一样采用横向显示，而是破天荒地使用了符合手机屏幕的纵向显示，让人眼前一亮。很多人担心游戏来到手机平台会改变玩法，但本作却依然保持了传统音乐游戏玩法。玩家需要根据曲目中出现的歌词来触控屏幕，画面中的滚动条则会有相应提示。不过这款游戏同样也有缺点，首先由于本作的游戏画面并非即时演算而是采用预置播片的方式，因此分辨率算不上无可挑剔；其次游戏的收录曲目只有 12 首，数量并不是很多；加上本作的操作方式（尤其是高难度下）对玩家的日语 50 音图的熟悉能力略有要求，所以适应时多少会觉得有点别扭。

扩散性 MA

很多主机玩家会抱怨 iOS 平台没有较为正统的游戏作品，而传统的家用机和掌机游戏直接移植到 iOS 平台又多少会有这样或者那样的“水土不服”，因此要创作出一款适合手机平台、且又能满足传统玩家喜好的游戏就非常之难。《扩散性 MA》全称《扩散性百万亚瑟王》，是 Square Enix 在今年 4 月推出的一款虚拟卡牌游戏，算得上是 iOS 平台中的原创大作。本作需要玩家从 3 种类型的亚瑟王当中选择一个来作为游戏的主角，故事则从亚瑟拔出石中剑的画面开始，成为王的亚瑟将在仙女和属下骑士的陪同下保卫不列颠和驱逐外来的侵略者。在冒险部分，玩家所选的不同的亚瑟王会经历不同的场景，而战斗则是由卡片对战的形式，主角的卡片和骑士的卡片设定完成后即可进行战斗，战斗本身为自动进行。此外，在攻击当中玩家的 super 槽张到 100% 的时候，可以使用神剑发动强力必杀技，卡片的不同组合将产生不同的变化，卡片也可以进行合成与强化。值得一提的是，本作的剧本由人气轻小说《魔法禁书目录》作者镰池和马负责，而游戏中数量繁多的卡牌则由 50 名以上的人气插画师绘制，这其中大部分卡牌走的都是二次元的萌系路线，对玩家的吸引力也不言自喻。不仅游戏本身的素质颇高，本作的在线更新与对战机能也非常便捷与方便，是该作的一大卖点。不过即便如此，和大多数日本网页游戏相似，本体免费的《扩散性 MA》后期也需要玩家投入金钱购买一些消费道具以让游戏的进程更加流畅，着实让不少人又爱又恨。



在二次元！

More, GO: 73139.blog.163.com

i时代战略

论传统厂商如何应对iOS



▲Nokia的Lumia 900是近来最火的WP7手机，其对成就饭也具有一定吸引力。

在那个电子游戏还被称为“电子海洛因”的时代，PC必将取代家用游戏机的说法一度闹得沸沸扬扬。时至今日，在手机游戏盛行的当下，越来越多的小游戏销量开始力压大制作的传统游戏。于是乎，各处开始出现智能手机必将取代掌机的说法，闹得不少传统玩家对传统游戏的未来担忧起来。其实照洛克看来，因为手机缺乏物理按键和决定性的大作，续航时间也不甚理想（掌机玩没电无所谓，但手机万万不能没电），手机游戏要想取缔掌机似乎又少了点火候。本次我们请来几名资深家用机玩家，以他们各自的观点评评当今的市场状况。

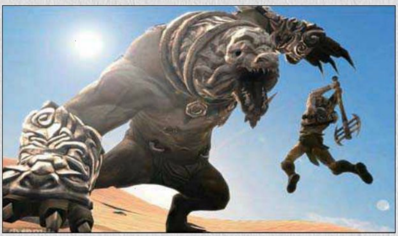
手机游戏暂时还只是小三



文：全能的调停者
——著名互联网公司游戏策划

智能手机相比传统掌机来说，的确有其特有的明显优势，比如频繁的更新换代带来的机能领先、通话和游戏功能的整合令用户免去了出门携带多个终端的麻烦，以及低价甚至免费游戏的诱惑力。不过尽管智能手机取代传统掌机甚至家用机被视为大势所趋，但个人认为至少从目前来讲短时间内智能手机游戏是不可能取代传统游戏的。

首先在于其操作感对于传统游戏的支持度。智能手机由于大多采用简洁设计和触控操作，使得智能手机终端的物理按键极其缺失，根本无法胜任动作游戏等需要复杂和精准操作的游戏控制。尽管厂商提供了虚拟按键，但是操作手感一直为玩家所诟病。因此我们目前在智能手机平台上看到的成功游戏产品，基本上都是操作简单的轻度休闲游戏，即使《街头霸王Ⅳ》、《格斗之王》等传统作品移植版在iOS平台卖得还不错，但是玩家对其的游戏心态与街机/家用机显然是不同的。虽然现在Android平板已经可以外接手柄，但是对于以便携性为卖点的移动设备来说，随身携带手柄无疑违背了便携原则。因此在操作问题上不解决，智能手机游戏就无法满足越来越挑剔的核心电视游戏玩家。



第二个理由在于目前智能手机游戏产品的主要厂商构成以及厂商的心态。尽管目前的高端智能手机在性能上已经非常强悍，但是真正发挥其性能的产品还是屈指可数，像《无尽之剑》这样的惊艳之作毕竟只是极少数个例。目前活跃于智能手机平台的游戏开发商，要么是原本就扎根在手机游戏界的厂商，比如Gameloft、Glu等；要么是以前做网页游戏、社交游戏的厂商，比如Zynga、Gree等等。它们的游戏理念和产品经验，就目前来看是无法满足传统电视游戏玩家挑剔的要求的。尽管Capcom、SEGA等传统游戏厂商在iOS平台的表现也不错，但是它们的主打产品也以社交、轻度玩法为主，与它们在电视游戏平台推出的传统意义上的大作存在很大的区别。竞争越来越激烈的电视游戏市场，主控权被集约在少数几个大中型厂商手中，只要这几家大型厂商按兵不动，那么智能手机游戏市场取代传统游戏市场就无从谈起。而事实上，那些在家用机、PC平台的传统意义大作，将其续作独占投放智能手机平台的例子还没有出现过。因此智能手机游戏想要夺权，还有很长的路要走。

总结起来要说的其实就是，目前的智能手机游戏产品还无法满足传统游戏玩家内心深处对于精品游戏的诉求。也许智能手机游戏会填补你的碎片时间、在短期内带给你新鲜感，但我相信只要回到家里，你一定更愿意坐在电视机前欣赏那些真正的艺术品。

More, GO: 73139.blog.163.com

三英战吕布？



文：纱迦
——《游戏机实用技术》编辑

iOS 游戏来势汹汹，受冲击最大的当然便是与其性质接近的掌机行业。去年 3DS 未能重现任天堂的销量神话，似乎正是 iOS 战翻掌机的有力佐证。不过反过来看，如果应对得当，掌机行业一样可以反过来影响 iOS 平台。

其实传统游戏开发商并非没有预见到 iOS 带来的影响。这其中反应最快的当属 SCE，早在 2009 年末 SCE 便已经推出了名为 PlayStation minis 的下载服务。PlayStation minis 可以视为 PSN 上的 APP STORE，玩家可以花费远低于 UMD 游戏的价格买到一些精品小游戏。而且 PlayStation minis 游戏里，有很多本身也是在 iOS 平台大红大紫的游戏，如《炮塔防御》(Fieldrunners)、《愤怒的小鸟》等等。PlayStation minis 一开始还是收到了不错的成效，10 个月之内便达成了累计 100 万的下载量。但如果对比 iOS，这个成绩差得还是很远。而导致这一结果的最大原因，不外乎操作和价格这两点。

iOS 游戏受益于其硬件特性，最大的优势不外乎三点：一是便携性，可以随时随地拿来体验两把；二是操作，单是多点触摸这一点就足以战翻 PSV 之前的全部掌机；三是价格，大量的免费游戏和 1 美元游戏是 iOS 游戏的主流。PlayStation minis 只具备便携性，操作和价格处于绝对劣势。尤其是价格这一点，同样的游戏，PlayStation minis 版可能是 iOS 版的 5 倍到 10 倍，而新增的内容并不多（大部分都没有增加新内容），操作还挺别扭，要想在销量上取胜自然不现实。

iOS 游戏的兴起，对于主机硬件商来说其实也是机遇。由于苹果本身不是游戏厂商，不像任索微三家手中握有大量游戏版权。因此理论上来说 iOS 上所有的游戏都可以移植到各大主机平台（当然还有其他便携设备）。不过鉴于上面所分析的 iOS 游戏三大优势，目前最符合其要求的只有 PSV 这一台主机。PSV 事实上真的可以在这方面大有可为，便携性、操作这两点不是问题，惟一要过的就是价格关。如果依然像 PlayStation minis 那样定价偏高，那毫无疑问依然没有竞争力。虽然 PSV 面向的群体主要是传统玩家，但这也不意味着传统玩家就愿意为同样的内容付出多几倍的钱。相反如果两者价格接近，而 PSV 又有奖杯等独特的设计，那么即使不能从 iOS 平台挖来新用户，也一定能确保传统玩家优先选择 PSV 版。PSV 美服拥有白金奖杯的《植物大战僵尸》便是一个很好的例子。

目前的三大主机硬件开发商，其实都有针对 iOS 的有力武器。SCE 有 PSV，任天堂有 3DS，微软虽然没掌机，却有 Windows Phone 手机。任天堂的 3DS 机能有限，不少 iOS 游戏移植过来都会面临各种困难。但任天堂自家游戏研发力十分强大，品牌号召力又强，不移植 iOS 游戏也有十足的竞争力。去年一年 3DS 曾经低迷，但从今年的表现来看是大有起色，未来值得期待。

要论对抗性，反而是微软最为直接。Windows Phone 起步较晚，但微软强在财力雄厚，如今各种迹象都表明微软将在 Windows Phone 上发力。以前不久发售的《愤怒的小鸟 太空版》为例，开发商起初信誓旦旦地说不会登陆 Windows Phone 平台，后来又改口说正在开发中，这 180 度的态度转变耐人寻味。在微软规划中，未来 Windows Phone、Windows 8、X360、Zune 等拳头产品将全部集成在一起，形成一个全方位立体竞争体系，虽然 Windows Phone 战翻 iPhone 不太现实，但有 Windows 8 捆绑助阵，失败的几率同样不高。而且 WP 平台所打的成就与 X360 和 Windows for LIVE 两大体系共通，对于软系玩家来说吸引力肯定胜过 iOS 平台。

对玩家来说，有竞争是一件好事。PSP 的横空出世，逼出了 NDS 这个奇迹主机。如今 iOS 游戏的兴起，是否也会带来新的变更呢？让我们拭目以待！



时代改变了



文：脆薯条
——前《游戏机实用技术》编辑

《潜龙谍影 爱国者之枪》的开头一直让我记忆犹新——“时代改变了，战争的样貌也已经改变了”。这句话也正好适用于当今的游戏界，时代之所以改变，因为传统游戏的拥护者们越来越少，取而代之的则是欣欣向荣的手机游戏。在手机游戏厂商们各种傲人的数据前，家用机游戏厂商显得过于无力，而越来越多的厂商开始渗透手机游戏这块新领域。在他们看来，游戏只有卖得好，公司才能赚钱，相比大投入的家用机游戏，手机游戏明显更为赚钱。战争的样貌之所以改变，因为三国鼎立的形式已经一去不返，如今的游戏界早已不是家用机游戏的天下，那些耳熟能详的制作公司逐渐被人忘却，取而代之的则是一些战绩傲人的 iOS 游戏公司。


▲这样玩游戏已经成为了过去式。

iOS 游戏的成功取决于“天时”与“人和”，所谓的“天时”，在当今家用机游戏不景气之时，iOS 设备的普及以及诸多应用的出现，也促使着 iOS 游戏的迅速发展。如今的智能手机早已大不如前，而如今的游戏机又如何呢？除了画面的提升与体感、3D、裸眼 3D 等等技术的加入，本质上已经没有太大的提升空间。而光画面这一点来说，它真的有那么重要吗？答案显然是否定的。纵观家用机游戏史的发展，从一个世代跨越到另一个世代，画面的进步无疑是最为显著的，而当今的次世代，游戏引擎的发展也让游戏的画面趋于瓶颈。反而那些画面不出众但趣味性强的游戏大受欢迎，其中就包含了众多 iOS 游戏，我们都玩过的《愤怒的小鸟》、《水果忍者》等等比比皆是。这些游戏都不在画面上下工夫，反而用休闲趣味的手段抓牢一批又一批的人们。

如今的游戏早已不是孩子们的专利，也不是那些职业玩家的专利，比起那些玩法多样，操作复杂，剧情繁琐的游戏，人们更愿意接受休闲向、轻松一刻的小游戏。核心向玩家的减少，反而让 iOS 游戏的受众面无限阔大。看看在地铁、公交上人们玩的游戏吧，大多都是以 iOS 休闲为主的游戏，更以妇

More, GO: 73139.blog.163.com

女居多。反观那些手握 PSV、PSP、3DS、NDS 的人们，前者已然成了小说、电影专用机，而后者则也以马里奥、任天狗居多。相比 iOS 的休闲游戏，它们显得太过于单薄，而且价格也不是一个档次，真正懂得游戏的人很少，人们大多为了追求简单而纯粹的休闲才选择了 iOS 游戏。手机可以说是现代生活的必须品，而游戏机则不然，于其另外花钱买一部主机，何不在手机上体验游戏的乐趣呢？简简单单的规则、轻松一刻的游戏体验、价格也实实在在，这就是人们的普遍想法。iOS 游戏不仅占据“天时”，又牢牢抓住了“人和”，不火也难啊。

虽说时代已经改变，传统游戏面临巨大的冲击与变革，但也不意味着传统游戏就会衰败下去，走向灭亡。iOS 游戏虽然目前很受欢迎，一片大好前程，但终究掌握这一切的还是人为因素。没有人敢说十年后的 iOS 游戏、手机游戏是个什么样子，但十年后的家用机游戏依然还会握有这个市场的大片份额，这不是 iOS 游戏、手机游戏能够轻易取代的。时下 iOS 市场充斥着一些以“欺诈玩家”为目的骗钱游戏更应该引起我们的关注，希望那些开发商和第三方媒体以玩家为重，切勿因为一时之利搅乱了整个市场，让 iOS 游戏至于万劫不复的境地。


▲家用机进化至今的手柄。

游戏文化 特别企划

师夷长技以制夷



文：纸鸢
——《掌机王 SP》编辑


▲《街头霸王Ⅳ》最先登陆的便携设备既不是NDS也不是PSP，而是iPhone。


▲iPad版《FIFA 12》的点球要通过触摸操作完成，这是和家用机版截然不同的玩法。

时代战略

2008 年，我入手了一台第二代的 iPod touch，从此接触到了 iOS 系统和其上的游戏，一路走来，也算见证了 iOS 游戏成长和变化的轨迹。

一开始 iOS 上的游戏和传统手机游戏并无区别，大都出自专门的手机游戏厂商，和传统电视游戏并无冲突，甚至会出现模仿传统电视游戏的情况，这其中最大名鼎鼎的当属 Gameloft。Gameloft 专门推出手机游戏，其中一些大作甚至会模仿同类电视或者 PC 游戏，因为这些游戏没有在手机上推出过，所以当时想要在手机上玩到此类游戏的话，手机玩家就不得不尝试 Gameloft 的“山寨版”，以我最喜欢的足球游戏为例，当时 iOS 上最好卖的足球游戏是来自 Gameloft 的《真实足球》（Real Soccer），而这款游戏也是当时最受欧美玩家欢迎的手机足球游戏。不过在我看来，之所以这款游戏会受到欢迎，原因只有一个，那就是当时的 iOS 上既没有《WE》也没有《FIFA》，《真实足球》满足了手机玩家对足球游戏的需求，只因为它是 iOS 上惟一能玩的足球游戏。

但 iOS 显然比其他手机系统更容易赚钱，于是除了专门的手机厂商，传统游戏厂商也开始尝试在 iOS 上推出游戏，尤其是日本游戏厂商的加入让 iOS 上游戏的构成明显丰富起来，同时也使得 iOS 上的游戏和家用机，尤其是掌机游戏有了明显的重合。最初日本游戏厂商还只是在 iOS 上推出一些小品级游戏，例如非常休闲的《炸弹人》、在 NDS 上大获好评的《料理妈妈》，以及适合在触摸屏上游戏的《太鼓的达人》等。但是没过多久，Capcom、SE、Konami 等厂商便先后在 iOS 上发力，《生化危机》、《最终幻想》、《胜利十一人》——一个个为传统游戏玩家所熟知的游戏接连出现在了 iPhone 上。这其中最让我印象深刻的要算是《街头霸王Ⅳ》的 iPhone 版，当《街头霸王Ⅳ》在家用机以及 PC 上先后推出时，作为掌机玩家，我也很关注这款游戏何时能登陆掌机平台，甚至还和朋友互相猜测掌机版究竟会出现在 NDS 还是 PSP 上，结果我怎么也没有想到，最先出现在便携设备上的《街头霸王Ⅳ》竟然是 iOS 版。其实从这个例子中，已经可以非常明显地看出 iOS 游戏对传统游戏的冲击了。

除了游戏阵容上看得见的冲击外，手机游戏对玩家零散时间的占用其实更加明显，我认识的很多朋友，在拥有了 iPhone 等可以玩游戏的智能手机后，已经逐渐舍弃了出门带掌机的习惯，造成这种局面的原因很容易理解，掌机本来就是打发零散时间的玩物，既然手机已经能够做到，何必再去额外增加负担多带一台掌机呢？

木已成舟，如今 iOS 对传统游戏的冲击已经成为事实，那么传统游戏该如何应对呢？我觉得就是要反过来借鉴 iOS 游戏的优点，为传统游戏所用——举个例子吧，PSV 版的《FIFA 足球》已经做出了一个不错的示范。在 iPhone 和 iPad 的《FIFA》中，传球方式有两种，一个是 iOS 游戏最常见的通过虚拟按键完成，只不过手感欠佳；另一个则是“点哪儿传哪儿”，玩家点击触摸屏，球员就会将球传到触摸屏上玩家点击的位置，该操作方式不但新鲜感十足，且非常实用。而在 PSV 版的《FIFA 足球》中，iOS 版《FIFA》中“点哪儿传哪儿”的操作方式被借鉴了过来，同时 PSV 版又有比 iOS 版更有手感的实体按键，所以 PSV 版《FIFA》明显比 iOS 版具备更多的优势，至少在玩到 PSV 版的《FIFA 足球》后，我再也没有碰过一次 iPhone 或者 iPad 上的足球游戏。

没错，我想说的应对之策就是让传统游戏在发挥自己固有优势的基础上，同时尽量去借鉴 iOS 游戏的一些创新操作和玩法，例如触摸、重力感应等。目前能比较好地做到这一点的传统游戏机，看上去只有 PSV 了，因为使用 iOS 的便携设备所具有的硬件机能，PSV 一个不少，背触板和实体按键更是有过之而无不及。希望今后有更多的厂商能像这次的 PSV 版《FIFA 足球》一样，在开发 PSV 游戏时，将同类 iOS 游戏的优点拿来借用，并在 PSV 版中发扬光大，如果真的做到“iOS 有我有，iOS 无我也有”，相信近况不佳的 PSV 也会有一个光明的未来吧。


▲PSV版的《FIFA足球》将iOS版的“点哪儿传哪儿”照搬了过来，点击屏幕上任意位置就会出现白圈，球会被传到其中。

More, GO. 73139.blog.163.com

iOS平台分析



文：怪物
——资深撰稿人，长城天讯公司游戏策划



▲Aiming制作的卡片领土争夺类游戏《LORD OF KNTGHTS》，iOS上素质如此优秀的游戏今后也会越来越多。

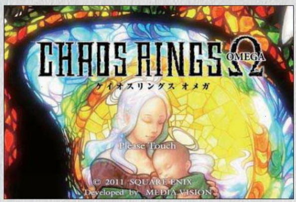
iOS平台想必现在的玩家们也不陌生了，而如今这个系统平台在苹果公司的领导下已经占据了全球智能手机系统市场份额的30%，应用总量达到552,247个，其中游戏应用最多，达到95,324个，比重为17.26%，6300万iOS用户日下载游戏量超500万次。然而这还只是去年的数据，今年这个数字还在急剧增长。这样的一个数据统计，可谓让众多商家们看到了巨大的蛋糕。近几年不少的软件厂商与游戏厂商冲着这个蛋糕的香味蜂拥而至，争先恐后的开始涌入APP市场。而比例巨大的游戏市场更是在其中占据了较大的份额。

在这巨大的利益面前游戏厂商必然不会放过，相对游戏主机的占有量以及开发成本，iOS的利润量要高上太多。相对主机市场，iOS开放式的开发环境也使得更多的软件公司以及游戏厂商可以直接介入，玩家也多了更多的选择。加之苹果产品在全球的知名度以及普及率。更多的时尚玩家以及普通的电子产品发烧友更愿意购买机能更实用并且能够以更便宜的价格享受到游戏体验的苹果产品。虽然如此巨大的优势冲击着传统的主机游戏业，但苹果设备其本身机能以及便携式设备本身的限制，使得其游戏体验以及游戏内容上比不上家用机以及掌机设备。在游戏这一方面，依然是游戏机更有优势。加之总多专业制作游戏的第三方公司以及庞大的系列作品支持，主机游戏业从大体上看似乎并没有被这所谓的“巨大优势”动摇。

不过回头说说中国市场，著名的移动分析机构Flurry今年专门对中国iOS市场进行了一次系统的分析其中指出：在2011年初的全球应用会议发布的排行榜上，中国仅位列第11名。今年已经上升到第2位，仅次于美国。毕竟是世界人口第二大国。iOS应用程序使用率增幅上中国更是以1126%的涨幅位居第一。去年1月中国每月新增活跃用户仅占8%而今年3月的数据中国已经增长到25%。在智能化手机应用市场形成全球化趋势的同时，中国也已经追上了世界的脚步成为商家眼中的大蛋糕。

面对中国如此巨大的市场大量的中国软件公司也投入到了分蛋糕的行列中，不断的推出优秀的国产游戏的同时还在iOS引进代理国外优秀的游戏作品。在中国游戏市场上占据了举足轻重的地位。而且中国在苹果产品相当普及的现在，既有行货支持，也有相当完善的服务保证，加之更本土化的使用。同样作为游戏产品来对待的话，以日本欧美居多的主机类产品在选择上就处在了极大的劣势之上。加之国内对苹果产品的大力宣传和推广，国内主机产业水货毫无领头地位可言，在市场环境上完全成为了被动的局面。在这时国内在iOS上又不断涌出优秀游戏作品，因优秀的剧情独特的游戏风格著称Soulframe工作室的《雨血》系列，由顽石娱乐制作，利用二战为背景题材加上时下流行的领土修建模式并在国外iOS平台成为销售前茅的《二战风云》，以及用《坦克大战》为原型并加入了众多全新要素由多益网络制作的《坦克部队》。这些优秀的国产iOS游戏不仅在国内拥有不错的销量，更是在国外受到了不少外国玩家的好评。眼看同行吃到了甜头，iOS瞬间在国内爆发式的发展开来。在游戏主流上渐渐的开始有取代传统主机游戏产业的趋势。然而对于国内资深的游戏玩家来说，虽然拥有巨大的便利性以及普及率，但其游戏本身质量在完全比不上传统家用机游戏的情况下依然无法替代其在玩家群中的地位。家用机在机能以及画面上的优秀表现，加上众多优秀的第三方软件支持，依然是游戏玩家不二的选择。不过如今iOS上也有越来越多的我们熟知的游戏公司将一些家用机以及一些原创新作放上iOS上。Konami的《jubeat》，Capcom《鬼武者SOUL》，Square Enix《扩散性MA》，《混沌之戒》作品优秀程度很多并不亚于现在的主机游戏，而且加之在日本本土SNS游戏与iOS的交互式游戏也开始日益普及，想必今后也会有越来越多的游戏制作公司加入到iOS游戏制作的行列。无论是国内还是国外，iOS虽然没有动摇传统主机游戏的地位，但却着实分走了一大块蛋糕。

今后iOS的发展还在继续，特别是在中国国内，国家也开始重视游戏产业发展，越来越多的国内游戏制作公司开始着手制作自己的游戏产品上线。iOS游戏能取得如此大的成就主要在于那些顶级游戏的优秀表现：iOS平台上Top25游戏的下载量和收入是排名25到50位游戏的5到6倍。想要真正的赚钱，游戏还必须向更高的精品发展才行。在这竞争的大平台上，传统游戏厂商制作的优秀游戏会更多成为国内游戏制作精品的目标和参考。这样对于中国游戏事业发展无疑是一件好事，或许某一天，在iOS平台上就会出现制作精良堪比主机游戏的国产大作。就看这样竞争激烈的环境下，中国游戏是否能够真正做到一展拳脚，在世界的大舞台上跳上一曲绝赞的舞步。





▲SE在iOS上发售的原创RPG游戏《混沌之戒》素质相当高。



■国内这种苹果专卖店随处可见，其利润份额也相当可观。

More, GO: 73139.blog.163.com

传统游戏如何应对 iOS 的冲击之我见



文：Night
——掌机玩家，优秀阳光成员

当乔布斯首次在发布会上宣传 iPhone 的游戏功能时，许多人或许都不曾料到一台小小的触屏手机会在不久后，对以家用机和掌机为主的传统游戏市场产生怎样的冲击。而随着网络的高速发展，以及 iOS 平台产品线的横向扩充，其拥有的游戏类型被进一步拓宽，对传统游戏的威胁与日俱增，尤其是休闲游戏市场的份额被大量的蚕食。

另一方面，与 iOS 产品在全球的热销相比，次时代掌机的表现则要黯淡许多，3DS 凭借着游戏阵容维持着不错的销量，却早已没了当年 NDS 呼风唤雨的架势；PSV 空有强大的性能，销量可谓惨不忍睹。因此在笔者看来，传统游戏市场若要应对 iOS 平台所带来的冲击，则需要主机厂商与游戏开发商双方更为紧密的合作。

专注一线大作 巩固核心玩家群

这是传统游戏市场与 iOS 平台的最大差异，也是立足的根本。减少二三线游戏的预算，集中开发对核心玩家具有绝对吸引力的一线大作，尤其对第一方而言，只有打造出像《马里奥》、《光环》等这类成为社会现象的独占大作，才能够主动地把握市场占有率。要知道已经有欧美厂商喊出了要在 iOS 平台开发一线大作的口号，这块阵地绝不容再失。

合理调整价位 开拓休闲玩家市场

不得不承认的是，价格一向是左右人们购买欲的重要因素。iOS 平台拥有不少定价在 30RMB 以内的游戏，其中不乏精品之作，比起动辄上百元的主机游戏，显然其更为符合休闲玩家的消费认知。之前索尼曾在 PSP 推广下载形式的 minis 游戏，不过同样的游戏，售价却比 iOS 平台贵上不少，毫无竞争力可言。因此提供内容相近，价格相当的下载游戏，是开拓休闲玩家市场最直接和有效的手段。

创新为本 提供差异化游戏体验

电容屏、陀螺仪、重力感应等技术的配合，让 iOS 平台有着与众不同新奇游戏体验。当然如今要



在自家的产品中加入这些功能易如反掌，不过仅限于学习对手是远远不够的，如何走在对手前头，提供差异化的游戏体验才是主机厂商们考虑的重点。裸眼 3D、背面触摸等新技术的加入虽然让人眼前一亮，但如何让这些功能和游戏体验紧密结合，使其真正流行起来，而不仅仅只是宣传的噱头，同样需要传统游戏商们下一番苦工。

适度开放平台 以社交游戏为基点 提升用户滞粘度

如今人们拥有的便携设备越来越多：手机，平板，笔记本，掌机等等。那么主机厂商如何让自家的产品成为人们生活的必须品呢？抛开工业设计等因素不谈，最重要的就是用户的滞粘度。而社交游戏就是这方面的扛旗者，不少传统游戏厂商都在社交游戏上赚得钵满盆溢。另外适度开放自己的平台，吸引更多的开发者为自己的平台提供应用，也是提高用户滞粘度的有效手段之一。

增强用户体验 建立完善便利的网络体系

iOS 平台的成功，App Store 成熟的网络销售模式可谓功不可没。相比之下，无论是索尼还是任天堂，提供的网络平台相比之下都不够完善和便利，用户体验自然输人一等。一个方便的网络销售体系，不仅能够大大刺激人们的消费欲望，同时也能够吸引以内购，道具收费等为主要盈利手段的游戏开发商。在拓展游戏数量的同时，也降低了消费者的门槛。

写在最后

虽然现在手机游戏正发展得如日中天，越来越多的厂商开始纷纷涌入这一平台，加上即将发售的 AppleTV，不少玩家开始怀疑，以 iPhone、iPad 等形成产品链的 AppleTV 将会击败三大硬件厂，成为第一个实现占领书房 + 客厅的游戏平台。不过和掌机、家用机上的传统游戏相比，手机游戏毕竟受到诸多限制，例如屏幕大小让画面表现力降低、续航时间和操作手感也是无法忽视的缺陷，如果不能解决这些根本性问题，手机平台就永远不可能诞生真正意义上的传统大作。而微软近期推出的 99 美元的合约套餐也将吸引更多玩家加入传统游戏的阵营，面对传统游戏，iOS 还有很长的路要走。



■X360的99美元合约套餐是吸引新用户购买的有效手段。

More, GO: 73139.blog.163.com

PlayStation®
游戏专页

踏入 5 月，各位喜欢射击游戏的粉丝一定很兴奋，因为多款射击游戏将会登陆 PS3 及 PS Vita！日前 SCEH 举办了“枪王爱作战”活动，介绍多款 5 月份的射击大作，包括 PS3 游戏《Starhawk》（星际战鹰）、《Tom Clancy’s Ghost Recon Future Soldier》（幽灵行动 未来战士）及 PS Vita 的《Resistance: Burning Skies》（抵抗燃烧天空）。活动还邀请了美女陈嘉桓（Rose）出席。这次活动于香港最大型的室内 War Game 场 Impact Force C.Q.B 进行，一台台试玩游戏均设置在丛林进行，玩落特别投入，非常热闹！

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

“PS电玩大本营”新浪微博
S
“PS电玩大本营”腾讯微博
S

5月份PlayStation精彩游戏一览

平台	游戏名称	发售日期	建议售价
PS3	Starhawk（中英文合版）	5 月 8 日	港币 388 元
PS3	Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier [对应 PS Move 及 3D]	5 月 24 日	港币 388 元
PS Vita	Resistance: Burning Skies（中英文合版）	5 月 29 日	港币 298 元
PS3	Sorcery（中英文合版）[PS Move 专用]	5 月 22 日	港币 258 元
PS3	DATURA（PSN 独家发售）	5 月 8 日	港币 60 元

7折购买PS Vita游戏 送你Home限定道具



为庆祝 PlayStation Vita 于其他亚洲地区正式推出，一系列 13 款精选 PS Vita 游戏将于 5 月 8~21 日期间以低至 7 折发售！这必是 PS Vita 的玩家们丰富自己的游戏库的大好时机！而且精彩的内容不仅如此，凡于推广期内于 PS Store 购买任何 PS Vita 游戏，即可获得以 PS Vita 为主题的 PS Home 限定奖赏服装道具！

P4G即将登陆PS Vita



PS Vita 机主 5 月份当然必玩《抵抗燃烧天空》，6 月呢？当然是 P4G（《女神异闻录 Person 4 黄金版》）啦！游戏原作于 Metacritic 游戏网站获得 90 分佳绩，更捧走多项“Editor’s Choice”、“Best of”类奖项，2010 年移植至 PSP 的 3 代更被游戏网评为 PSP 史上最佳游戏第二名，令人期待！今次推出的 P4G 加入很多新元素，包括重制作影像、音效、全新 Persona、故事剧情、全新角色等等，全新的“拯救地下室”Online 功能更可让玩家于电视世界濒死时，实时召唤其他玩家救命。游戏香港暂定 6 月 14 日推出，售价港币 388 元，PS Vita 机主请勿错过呀！

“谜”一样的游戏 DATURA

于去年公开的 PSN 独家游戏《DATURA》（曼陀罗）一向都予人一种“谜”的感觉，原来游戏本身都蕴含着“谜”的元素。游戏讲述你在驱车前往某地的时候，





在公路上撞到了一头横过的猪后，便开始迷失于一个迷宫般的森林中，遭遇有如白日梦般不可思议的体验……在游戏中，你将会控制着一只手，藉由漫步及探索森林的过程中解出数个暗藏其中的谜。解谜成功后，您必须做出命运的抉择。

DATURA
游戏平台：PS3 ｜使用语言：中英韩文
下载平台：PlayStation Store
价格：港币 75元 ｜推出日期：2012/5/8

香港PlayStation Blog开博

以往很多 PlayStation 粉丝都爱浏览 SCEA 美国的博客找最新游戏消息，可惜阅读英文始终有隔阂。最近，香港 SCEH 宣布香港 PS Blog 正式开博，还支持简体中文版！除了美国 blog 的中文翻译外，还有香港的游戏信息、视频、制作人访问特辑等专题报导，Sony Entertainment Network（SEN）用户登入后便可以到 PS Blog 每段帖后留言及讨论，为庆祝开博，由 4 月 30 日起至 5 月 13 日举行了「PS Blog 开博迎新礼」网上活动，SEN 用户登入 PS Blog 后就主题“那些年，与我一起成长的 PlayStation……”留句言，头 200 名留言可以每人获得港币 10 元 PSN 预付金额，最精彩留言更可得高达港币 1500 元 PSN 预付金额。现在已有过千名用户于简体中文版留言，还未参加的粉丝快点上 PS Blog 留言吧！



香港 PlayStation Blog：http://blog.asia.playstation.com/community/hk/chs

GT学院2012 新手变赛车手

GT 学院在欧美国家培养了不少世界级的赛车手，而 PS Store 于 5 月 2 日开始，亦有“GT 学院 2012 体验版”供玩家免费下载，让你随时变身专业赛车手。听起上来好像有点难度，但其实无论你是 GT 迷，还是赛车初学者，都可在此游戏中从简单的课题开始挑战，再随着课题的难度逐渐提高，就能学会既迅速又安全的驾车技术。除了可获得奖杯外，只要在回合内达到一定的成绩，更可获得在 GT5 中使用的奖品。



GT 学院 2012 体验版
游戏平台：PS3 ｜使用语言：中英韩文
下载平台：PlayStation Store ｜价格：免费
推出日期：2012/5/2~2012/6/24

最新追加内容推荐

在这里，我们将向你推荐最近绝对不能错过的 PS Store 最新追加内容！《海贼无双》中一众强敌齐集在大监狱里面，就让穿上时髦黑色外套的艾斯将他们全部打倒；《街头霸王对铁拳》继续推出宝石包，特别推荐“SF/TK 共通 支持型宝石包 4”，它适用于全部角色，能在战斗中发挥支持效果！另外还有一系列《RESIDENT EVIL Operation Raccoon City》的武器装备推出，当中 Raccoon City Weapon Stash 为你提供 8 种特别武器的使用权，其中包括战斗霰弹枪，反物质来复枪等等，打倒敌人绝对无难度。



《ONE PIECE 海贼无双》追加剧本 + 艾斯的追加服装（强者天下版）
游戏平台:PS3 ｜下载平台:PlayStation Store ｜语言:日文 ｜推出日期:2012/5/2 ｜价格:港币8元

SF/TK 共通 支援型宝石包 4
游戏平台：PS3 ｜下载平台：PlayStation Store
语言：日文 ｜推出日期：2012/5/1 ｜价格：港币15元

《RESIDENT EVIL Operation Raccoon City》 Raccoon City Weapon Stash
游戏平台：PS3 ｜下载平台：PlayStation Store
语言：英文 ｜推出日期：2012/5/2 ｜价格：港币15元



More, GO: 73139.blog.163.com

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS logo","PlayStation","△O×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"logo" is a registered trademark of Sony Corporation.

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

DIGEST 本期大事记

05.01 Activision正式公布年度巨作《COD 黑暗行动2》详情，本作将首次引入多分支剧情系统，以2025年的新冷战为背景。

05.08 微软公布了X360的合约机计划，Kinect同捆X360套装仅售99美元，需签两年Xbox LIVE金会员协议。

05.08 EA公布财报，确认其正投入8000万美元开发次世代游戏，EA的数字业务收入大幅提升。

05.10 索尼集团宣布上财年总计亏损4567亿日元，PS系主机销量全面下跌。财报公布后索尼股价大跌6.7%，跌至31年来的最低点。

05.10 SCE召开新作发布会，公布稻船敬二领衔制作的PSV原创游戏《灵魂献祭》。

05.10 任天堂宣布从5月20日开始，NDSi将降价50美元。

所有FPS都没人买，除非它们的名字叫《COD》。我猜《战地》销量也不错，但是除此之外几乎所有FPS都是亏本的。



Free Radical创始人、曾在Crytek英国分公司任要职的Steve Ellis日前表示，除了《COD》和《战地》外，绝大多数FPS都是亏本的，包括销量已经算不错的《孤岛危机2》，该作远远没有收回其开发成本。

业界声音

EA投入8000万美元开发次世代游戏

EA近日公布了面向次世代主机的投资计划，在本财年内（截至2013年3月31日），EA将会在次世代主机的游戏开发方面投入8000万美元。这笔投资应该包括了几款Wii U游戏，以及"PS4"、"X720"游戏的初期研发工作。



在截至2012年3月31日的上个财年，EA总销售额为41.4亿美元，比前年的35.9亿美元大幅提高。更重要的是，EA终于将2.76亿美元的巨额亏损扭转为7600万美元的盈利。EA表示，数字发行业务的迅速发展是业绩改善的主要原因，上个财年数字发行业务总营业额达到12亿美元，其中包括下载游戏、网游服务费、手机游戏和社交游戏等。《FIFA 12》的下载内容营收高达1.08亿美元，《战地3》也有6100万美元的数字业务收入，预计本财年还会有9700万美元的额外收入。

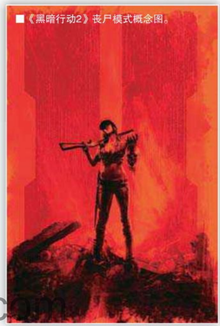
《COD 黑暗行动2》近未来战争11月开打

Activision近日正式公开了很可能再次成为年度最畅销游戏的《COD 黑暗行动2》，游戏发售日确认为2012年11月13日。负责本作开发的Treyarch工作室表示，本作的开发团队总共有300人，其中250人为Treyarch员工，另外50人是临时合同工与测试团队。

《黑暗行动2》的单人战役模式分为两部分，一个部分是紧接《黑暗行动》的故事，玩家继续扮演Alex Mason，主要围绕发生在中美洲的代理战争，将会加入骑马战斗等全新要素。另外一部分将会发生在2025年，这也是本作的话题性所在，此时玩家扮演的是Alex的儿子David Mason。在这个时代，将会有机器人和新型载具投入战争，士兵全部装备有作战头盔，可获取战场实时信息。由于只是发生在十几年后的未来，本作中的武器装备在具有未来感的同时也显得真实可信。本作将会是"《COD》系列"首次引入分支剧情，在游戏的某些关键场景中，玩家可以做出不同的选择，从而将改变部分角色的命运，有时某些分支可能会取决于玩家的操作水平。战役模式也包含了Strike Force关卡，玩家将扮演特别小队执行任务，选择了某些任务，就有其他一些任务无法玩到，这意味着玩家要多次游玩战役模式，在一定程度上改变"《COD》系列"战役模式不耐玩的事实。在Strike Force关卡中还能驾驶战斗机、机器人等载具。

Treyarch声称本作将会有系列最强的丧尸模式，在该模式中将会有自己的完整剧情流程。丧尸模式使用了多人模式的引擎，支持8人合作杀敌。本作的多人模式是以2025年为时代背景，详情尚未公布。

在本作公布后不久，亚马逊网络商城宣布，本作的首日预订量达到了前作（《黑暗行动1》）的十倍，也比《现代战争3》的首日预订量高30%。


■《黑暗行动2》丧尸模式概念图。





More, CG-73139.blog.163.com

索尼巨额亏损，股价跌至31年新低

索尼集团日前宣布，在截至2012年3月31日的上个财年，总亏损额达到了4567亿日元，是其历史上的最高亏损额，不过低于此前预计的亏损5200亿日元。SCE所属的消费产品与服务部门是主要亏损者，这个财年总共亏损了2298亿日元，而前一个财年还有108亿日元的盈利。其销售额也大幅降低了18.5%，降至3.13万亿日元。索尼集团总销售额为6.5万亿日元，同比降低了9.6%。索尼表示本财年预计销售额将会提高14%，达到7.4万亿日元，盈利会达到300亿日元。



上个财年，PS系主机销量全面下跌：PS3销量从前年的1430万台降低到1390万台，PSP从800万台减少到680万台，PS2从640万台减少到410万台。PS3的软件销量有所提高，从1亿4790万套提高到1亿5660万套。PSP的软件销量则从4660万套减少到3220万套，而PS2的软件销量从1640万套减少到790万套。PSV的财年销量为180万台，索尼预计在本财年PSP与PSV的总销量会达到1600万台，其中PSV大约为1000万台。索尼表示，PSV有一个“良好的开始”，平井一夫说：“作为一个游戏平台，对PSV来说，软件是成功的关键，是否成功取决于出色的软件。我们将会在软件方面大幅加强，这是我们的基本原则。”

索尼预测其本财年的家用机销量为1800万台，其中PS3为1390万台，PS2为410万台。本财年PS系主机的软件总销量预计与上财年持平，即1亿9670万套。

在索尼财报公布后，其在东京证券交易所挂牌的股票价格大跌6.7%，跌至每股1132日元，这是索尼集团31年来的股价新低。虽然平井一夫表示索尼本财年将会开始盈利，但分析家并不乐观，富国生命投资顾问公司分析家樱井佑树说：“索尼面临诸多困难，新社长也无法制定扭转公司命运的清晰计划。投资者已对其失去信心。”

PS3游戏热销，占NBGI营收半壁江山



NBGI最近公布了上个财年的业绩报告，在这个财年，PS3游戏为NBGI贡献了大部分的收入，总共有23款游戏，销量达843万套。PSP游戏24款，销量418.6万套。X360游戏23款，销量317.6万套。本财年NBGI将有27款PS3游戏，预计总销量748万套；PSP游戏共32款，预计销量345万套；X360游戏27款，预计销量314万套。

上个财年NBGI最畅销的游戏是《黑暗之魂》，达到了119万套，《皇牌空战 突击地平线》为107万套，《海贼无双》也达到了94万套的销量。其他包括《无尽传说》77万，《龙珠 终极爆发》70万，《灵魂能力V》69万。本财年《铁拳TT2》目标销量为200万套以上，《灵魂能力V》预计将继续销售65万套（北美地区）。

X360合约机计划公布，仅售99美元

5月8日，微软正式宣布将推出X360合约机计划，Kinect与4GB版X360同捆的套装将以99美元超低价上市，前提是购买者必须与微软签订为时两年的Xbox LIVE金会员协议，每月交纳15美元会费。

微软此项合约机计划对于需要Xbox LIVE金会员服务的玩家来说无疑是超值大优惠，但仔细算一笔账就会发现其实通过这种合约机，微软能够赚得更多。目前X360 4GB Kinect套装加上两年金会员费用的总开支为420美元，而若是按合约机的金会员费用，两年算下来总开支为460美元。

目前X360的99美元合约机仅在美国的21家微软专卖店销售。如果玩家在使用中途想要终止Xbox LIVE服务，根据入会时间长短，需要向微软交纳12～250美元不等的违约金。



INFO 新闻短波

PS3《二之国 全集版》

Level-5宣布将于7月19日推出《二之国 全集版》，本作包含PS3《二之国 白色圣灰的女王》游戏本体以及该作的全部DLC，并加入新要素，而售价却只有3980日元。



Wii U首发游戏曝光？

著名影音租赁连锁店Blockbuster的英国分公司最近更新了内部资料库，添加了多款Wii U游戏名单。除了之前已经公布的《黑暗血统II》、《铁拳》等游戏外，其中还出现了《分裂细胞6》、《尘土飞扬3》等未确认的游戏，此外《新超级马里奥兄弟Mii》、《皮克敏》等似乎被标注为首发游戏。

X720开发机生产中

IGN网站最近爆料称，微软的重要代工厂Flextronics公司目前正在其德州奥斯汀工厂生产次世代Xbox！不过目前正在组装生产的并非零售版主机，而是提供给游戏开发商用于开发游戏的开发机。

《死亡空间3》双人模式

据IGN的传闻指出，《死亡空间3》将会有双人合作模式，与主角Isaac Clarke一起行动的是一个脸上有大疤的男子。双人模式的剧情与单人模式基本相同，不过有一些小小的不同，比如Isaac某次受伤后，在单人模式中会陷入幻觉状态，而在双人模式中就没有。此外，在本作中将会有“摩天大楼般巨大的敌人”。

婕德团队获巨资

育碧公司日前宣布，将向其多伦多工作室投资5亿美元，将其打造成一个有800名开发人员的大型工作室。该工作室是由《刺客信条》的美女制作人婕德·雷蒙德挂帅，目前正在开发的主要作品是《分裂细胞6》。

海洋蓝3DS退市

任天堂宣布，3DS首发两种颜色版本之一的海洋蓝型号已经停产，今后不再供应。

《圣人协奏曲》热销

Gust宣布，PSV游戏《圣人协奏曲》销量出色，已经追加出货。上个财年Gust利润率高达35%，营业额12.5亿日元，运营利润4.86亿日元。

More,GO 73139.blog.163.c

INFO 新闻短波

《上古卷轴 V》DLC 公开

Bethesda 确认《上古卷轴 V 天际》的首波 DLC 将于今年夏季率先在 X360 上推出，其名为《Dawnguard》。Bethesda 将会在 E3 展期间公布详情。



NDSi 降价三分之一

美国任天堂宣布，从 5 月 20 日起，NDSi 的价格将从 150 美元下调到 100 美元，NDSi XL 也会降价到 130 美元。

《死或生 5》发售日

Koei Tecmo 宣布，《死或生 5》将于 2012 年 9 月全球上市，本作的销量目标为 100 万套。

《黑暗行动 2》违约?

根据网上曝光的一些法律文件显示，《COD 黑暗行动 2》可能违反了 Activision 与 Infinity Ward 之间的合同。根据这些文件，所有发生在越战之后的《COD》制作权应该是归 IW，而近未来题材的《黑暗行动 2》显然超越了权限。

游戏版《复仇者联盟》

育碧宣布其正在开发《复仇者联盟 地球之战》(The Avengers: Battle for Earth)，对应平台是 X360（需采用 Kinect 操作方式）和 Wii U。本作收录了 Marvel 的 20 名角色，以电影版中的美国上尉、钢铁侠、绿巨人和雷神托尔为主要角色。不过游戏本身是根据漫画版改编。



豪华阵容打造，PSV《灵魂献祭》今冬上市





SCE 于 5 月 10 日召开新闻发布会，正式公布了由 SCE 和 MMV 联手打造的 PSV 原创大作《灵魂献祭》(Soul Sacrifice)。本作由前 Capcom 王牌制作人稻船敬二领衔制作，由锋山亘和光田康典这两位音乐大师谱曲。本作预定于今年冬季发售。

《灵魂献祭》的主题是所谓的“真实幻想”，所谓的“真实”是指在现实世界中有所得必要有所付出，在游戏中玩家需要通过献祭才能获得力量，付出的越多，得到的力量就越大。玩家可以选择多种角色类型，然后定制出只属于自己的魔法师。本作虽然是以魔法为主要战斗力量，但是并没有 MP 魔法点数的概念，取而代之的是必须要以献祭换取魔法，祭品越大，获得的力量就越大。想要获得传说中的亚瑟王神剑 Excalibur，就要献出自己的生命。如果你不断使用强力魔法，你将逐渐丧失自己的人类形态。魔法指令可以设定在△○□键上，按 R 键可以在两组键位设定之间切换，也就是说可以设定 6 种魔法指令。

《灵魂献祭》是一款注重多人合作杀敌的游戏，在战斗中如果一个玩家身受重伤、奄奄一息，可以献出自己的生命，化身为“火蜥蜴”等强力形态，给敌人造成重创。而剩下的其他玩家可以将被打倒的敌人当成祭品，或者将其拯救，不同的选择会得到不同的奖励。

《生化奇兵 无限》延期



Take-Two 宣布，Irrational Games 开发的期待之作《生化奇兵 无限》将会延期到 2013 年 2 月 26 日发售。制作人 Ken Levine 说：“当我们在 3 月份宣布《生化奇兵 无限》发售日时，我们对这个时间很有信心，后来我们发现能够将《无限》变得更加出众。因此我们决定给我们的团队更多时间，尽可能做出最好的《无限》。”为了集中全力将游戏做好，本作将不会参加今年的 E3 展。据传，本作延期的真正原因是为了加入网络模式，近日 Irrational 正在为《无限》招聘网络开发人员。

X360将添加支持Kinect的IE9浏览器

据 The Verge 网站报道，微软目前正在测试定制版 IE9 网页浏览器，使其与 X360 兼容，并对应 Kinect 的体感操作方式。目前 X360 已经支持 Bing 的语音搜索功能，可通过 Kinect 方便地利用其 Bing 搜索引擎进行搜索。

据报道，为 Kinect 而优化的定制版 IE9 可完全使用动作和语音控制进行网页浏览与搜索，不用 Kinect 也能进行操作，不过 Kinect 将会是与之配合最完美的设备。据称微软可能会在 E3 展上公布相关信息。



EA，请不要再摧毁一切，你们这群愤世嫉俗的混蛋。



《Minecraft》制作人 Markus Persson 认为“独立游戏正在拯救业界，而 EA 却在系统性地摧毁业界”。最近 EA 在 Steam 上推出了独立游戏合集，Persson 认为此举是在摧毁独立游戏。

业界声音

比起 Wii 和 X360，PS3 玩家对有艺术感的游戏更感兴趣。



《行》制作人陈星汉日前表示，PS3 面向的玩家年龄层较高，索尼的游戏也更有艺术感、更注重成年人的口味，因此具有艺术感的游戏更适合选择 PS3。

业界声音

《王国之心》是时候回归家用机了。



野村哲也日前表示，虽然他很有兴趣为 PSV 那样的新主机开发《王国之心》，但如今应该是《王国之心》回归家用机的时候。这是否暗示着家用机的《王国之心 III》即将公布?

业界声音

More, GO: 73139.blog.163.com

《生化6》目指700万！Capcom业绩目标公布

Capcom 近日公布了截至 2012 年 3 月 31 日的财报，该财年其销售额为 820.65 亿日元，同比降低 16%。运营利润为 123.18 亿日元，同比降低 13.8%。Capcom 表示，多款大作的延期是业绩大跌的主要原因，最重要的是《龙之信条》的延期。

上财年 Capcom 最畅销的游戏是《生化危机 浣熊市行动》，其全球出货量已经突破 200 万套，实际销量 170 万套；《怪物猎人 3G》销量 160 万套，《街头霸王对铁拳》销量 140 万套，比目标销量低 60 万套。

由于几款重要大作都将集中在本财年发售，Capcom 预计本财年的销售额与利润都将达到历史新高，销售收入将达 1050 亿日元，利润达 158 亿日元。本财年的首席大作当属《生化危机 6》，其各机种全球总销量目标为 700 万套。迄今为止，Capcom 史上最高销量游戏是 630 万套的《街头霸王 II》，也就是说《生化危机 6》可能会成为 Capcom 有史以来最畅销的游戏。此外，Capcom 本财年其他大作的销量目标为《鬼泣 DMC》200 万套、《龙之信条》150 万套、《失落的星球 3》140 万套。预计全年游戏总销量为 2000 万套，其中北美 760 万，日本 650 万，欧洲 520 万，亚洲 70 万。



3DS《生化危机 陨落》开发中?

据传一款全新的 3DS《生化危机》新作正在开发中，其副标题暂定为“Degeneration-Damnation-Downfall”(恶化－诅咒－陨落)，前面二者是将收录在游戏卡片中的电影版，而“Downfall”才是游戏版新作的副标题。据称该作故事发生在《生化危机 5》和《生化危机 6》之间，主角克莱尔将会目睹“人性的陨落”。

世嘉上财年销售游戏2000万套

Sega Sammy 最近公布了上个财年的营收状况，其家用机 / 掌机游戏部门销售收入为 856 亿日元，同比降低 3.6%。运营亏损为 151 亿日元，此前为盈利 19 亿日元。整个 Sega Sammy 集团的财年收入为 3955 亿日元，同比降低 3.6%，净利从 415 亿日元下降到 218 亿日元。

本财年世嘉游戏总销量突破 2000 万套，最畅销的游戏是销售了 328 万套的《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》，《索尼克 世代》销量 185 万套，《VR 网球 4》销量 104 万套，《如龙 终焉》销量 55 万套。

有图有真相 SCENE



■次世代《传说》新作

日本某杂志预告，NBGI 将会在 6 月 2 日召开的“Tales of Festival 2012”上公开“次世代《传说》新作”，从初步概念图来看，本作将拥有超越以往的恢弘世界观。

■稻船战舰

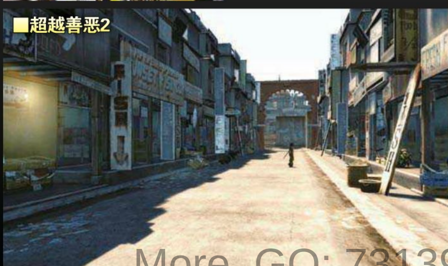




曾在《超次元游戏》中化身为最强恶毒武器的稻船敬二，在续作《神次元游戏 海王星》中将化身为战舰，面对如此猥琐的稻船舰首，着实令我们吐槽不能……

育碧的《超越善恶 2》是否有上市的机会犹未可知，最近该作的实际截图曝光，似乎是某个海鲜街的场景，看来本作将转向真实系风格?

■超越善恶2



■2004年的《刺客信条》



最近一组《刺客信条》初代的原始设定图曝光，这些设定图由 Khai Nguyen 创作于 2004 年，当时美术师还以为他们正在开发的游戏是《波斯王子》的外传，在某张设定图中，主角甚至是一名女性。

■蜘蛛侠Stan Lee



Marvel 的漫画大师 Stan Lee 过去曾在多部超级英雄电影中客串演出，今年夏天，他将在游戏版《超凡蜘蛛侠》里亮相，并且是玩家可以操作的角色，不过你只有从亚马逊订购本作，才有机会操作这大师完成任务。

More, GO: 73139



最近微软证实了一项传闻，即它将以99美元的优惠价格在美国推出一种X360套装，这个套装包括一台4GB的X360 SLIM主机和一台Kinect。这个价格毫无疑问是很有吸引力的，99美元折合为人民币还不到700块钱，而依如今国内市场的行情来看，光是一个拆机Kinect就能卖到700块钱，换句话说如果你买了99美元的这个套装再把Kinect卖掉，不仅不会亏，反而能倒赚几十块。

这个套装之所以这么便宜，是因为购买者需要订购两年的Xbox LIVE金会员权利，价格为每月15美元。不过若是以这个价格来看，这个套装的价格又偏高了。需知美服金会员年卡的标准价格为59.99美元，在AMAZON等大型购物站点上一般会优惠到49.99美元甚至更低。每月15美元的话，一年就得180美元，两年就是360美元，等于是用459美元买一台4GB的X360 SLIM主机和一台Kinect外加两年Xbox LIVE金会员权利，如此看来这个套装更像是分期付款。不过事实上购买这个套装的用户，除了拥有普通金会员的权利外，还可以享受一些特别服务，目前已知会有一些电视和体育流媒体内容。也就是说，该套装事实上是从卖X360主机转变为卖Xbox LIVE服务。

虽然这些服务不会提供给北美、欧洲以外的地区，但和我们的关系并不小。微软一直在致力于为Xbox LIVE增添内容，如今的Xbox LIVE已经全面支持欧美主流社交网络和视频网站，但由此也产生了巨额费用，因此微软在ESPN加入之后提高了部分国家和地区的金会员价格。不过考虑到还是有大量非北美用户选择了美服，微软一直都在考虑是否要将这部分用户分割开来。年初就有传闻说微软有意增设一个比金会员更高的用户级别，而现有的金会员将专注于游戏服务但价格会更便宜。如今看来这个更高的用户级别可能就是99美元套装所对应的用户级别。

这个99美元的套装充分暴露了微软想和Apple TV、Roku、PS3在客厅一决胜负的意图。虽然国内大部分玩家都是拿X360当纯粹的游戏机使用，但在国外确实有大量玩家利用X360观看视频或访问社交网络。说到这里，笔者不由得想到了维纳斯计划。维纳斯计划是20世纪最后几年微软在全球范围内力推的活动，中国大陆尤其是工作重点。微软的初衷是向消费者提供一种廉价的个人电脑替代品，籍此正式挺进信息家电领域。微软计划以安装了简化版Windows CE操作系统的机顶盒或影碟机来抢占客厅，而价格仅为当时主流个人电脑的1/5左右。如果该项计划能够成功，那么微软无疑就成功主宰了亿万家庭的娱乐方式。但由于当时网络建设普遍落后，最终微软耗费数十亿美元也未能成功。此计划的失败导致微软以另外一种方式参与家庭娱乐战争，也就是如今众人皆知的Xbox。

“这个99美元的套装充分暴露了微软想和Apple TV、Roku、PS3在客厅一决胜负的意图”

很显然，微软已经决心借助X360的强劲势头来重新实现当年的雄伟蓝图。虽然该计划目前仅针对北美地区，但并不代表微软会放弃其他地区。而在5月9日，微软正式宣布日本、中国台湾地区的Xbox LIVE将在当周内与指定内容提供商签约，之后使用该地区服务的用户即可通过Xbox LIVE来观看电视节目或影音服务。这个举措和两年前的美服基本一样，由此可见99美元计划也即将在广大亚洲地区登场。而如果X360能够成功从游戏机转为家庭影音娱乐设备，对于其进入中国市场也是很有帮助的，正如之前的PS2、神游机所打的旗号一样，不过这回X360是名正言顺的。



不太喜欢练级是我很少玩角色扮演类游戏的主要原因，有时听到素材、图纸、锻造这类字眼脑海中就会出现众多数据表格，还没开始打整个人就已经头昏眼花。相信跟我有同样症状的玩家是存在的，不过，借此机会，我却想建议各位，大家完全可以去试试《巫师2》。

本作的系统并没有想像中那么复杂，等级系统、炼金系统都简单明了，只要稍事了解并经常使用，要不了多久就能吃透。先说等级系统，满级为三十五级，经验值的获取基本上全靠完成任务，打怪只能得到极为有限的经验，这样就避免了那种为了刷经验而拼命战斗的升级方式。不过这样的设定同时也存在弊端，游戏中的主线与分支任务数量是固定的，两大阵营路线的任务数量不一，走罗契路线的话，等级一定会比伊欧菲斯路线要低，缺乏变化而且也没什么有效的办法去改变这个状况。再谈谈炼金系统，本作炼金的素材类型有九种，每种类型下的材料相当多，其中有稀有的也有常见的，但炼金的时候只看素材类型，并不对具体材料作要求，比如炼出某个药水需要“以太”和“闪电”类的材料，那么只需要找这两个类别之下最普通的材料来制作即可，稀有素材可以统统留下来，再也不需要为了某个材料而找到头破血流了。最后还要提一下战斗，本作毕竟是一款动作角色扮演，动作成分多且系统不复杂，熟悉几种法印的性能配合机动性的战斗即可。不过，本作的难度不低，可能需要一定的操作功底。

《巫师2》的剧情发展很吸引人，绝对配得上“精彩”二字，这在无形之中加强了玩家在面临抉择时候的谨慎程度。如果不是真心在意故事中人物的命运、如果不是真心在意故事的发展方向，谁会去认真思考这里要说什么话或者做什么事情，随便选一个不就了事了吗？只要是体验过本作的玩家应该都能感觉到，《巫师2》的对话选择往往都恰到好处，要让杰洛特做一个如同传言中一般“没有良心与道德的无操守恶棍”还是“有情有义、顾全大局的狩魔猎人”全靠玩家来定夺。

“是做一个没有良心与道德的无操守恶棍，还是有情有义、顾全大局的狩魔猎人全靠玩家来定夺。”

More, GO: 73139.blog.163.com

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



战舰



多机种 X360/PS3
- BattleShip
- Activision
- 主视角射击
- 2012年4月20日
- 美版

总分

[游戏简介] 本作是根据同名电影改编的主视角射击游戏，但游戏的故事独立于电影之外，讲述了士兵Cole Mathis在各个岛屿上与外星侵略者正面对抗，并同时指引舰队消灭敌人舰艇的历程。许多电影中的敌人同样会在游戏中登场，主角除了现实枪械，也能够使用外星人的武器来作战。



用影视作品改编游戏的标准看来，本作虽然素质算不上出人意料，表现倒也中规中矩，射击手感良好，枪械种类少，但是各有用途，战斗也算得上热闹，打起来没有冷场。一边战斗一边还需要指引舰艇与敌人作战的设定比较有想法，玩起来也挺有意思，不过时间一久还是让人觉得过于单调，令人遗憾。

电影里横行无忌的外星人在游戏中弱不经风，玩起来感觉和普通打枪游戏没什么区别，这点做得比较失败。原本以为引入战舰战算是有点新意，但糟糕的表现感觉还不如孩之宝同名益智游戏。游戏惟一的亮点就是成就/奖杯好拿，光看那个贫瘠的成就/奖杯数量就知道游戏没多少内容，只向成就犯和奖杯迷推荐本作。

射击手感意外地还不错，战斗场面也足够火爆。为了游戏能够好玩一些，多处设定和原作电影明显不符（比如十分不耐打的外星人），不过也可以接受，越打准星越小的外星人武器也有一定新意。控制战舰进行战斗的系统并不生硬，战舰战斗和火力支援、敌人数量强度等等要素结合得比较合理。

星际战鹰

热血推荐



PS3
- STARHAWK
- SCE
- 动作射击
- 2012年5月10日
- 美版

总分 2

[游戏简介]《星际战鹰》是PS3早期纯网络对战游戏《战鹰》精神上的续作。与前作相比，《星际战鹰》最大的变化是加入了单机模式。但是单机模式的加入仍然没有动摇本作网战为主的特色，数量种类丰富的武器和载具能让玩家在很长时间内保持网战的新鲜感，可以说本作的受众面比前作拓宽了许多。



本作的单机模式没有差到让人不能接受，但至少不够精彩，好像是网战模式的一个剧情MOD一样，好像是最后阶段硬塞进去的。网战模式比较精彩，但是载具和步兵的结合以及协同作战水平显然没有达到《战地》系列"的高度，内容足够多，但是组合不够好是本作网战的最大缺点。

本作绝对算是一匹黑马，比起略显沉闷的单机模式，网战中玩家将体验到前所未有的乐趣。游戏将即时战略与射击要素巧妙都集合到一起，玩家须要用耳麦与队友相互配合，赢得胜利。此外本作的射击手感相当棒，多人混战中不仅节奏快而且火爆十足。另一点亮点是游戏还有中文版，语言也不再是障碍。

之前在香港SCEH有幸试玩过本作，对网战有深刻印象，这次玩上正式版，网战部分的表现仍然令人满意，射击与建设混合的战斗方式非常有趣，也很考验玩家之间的配合，如何与队友一起合理使用资源很大程度上决定了比赛的成败。相比起来，单机流程显得平淡，漫画式过场动画很赞，但是故事很蹩脚。

行尸走肉

L

- 2 2年 月2 日（第一章发售日）
- 美元×5\ ×5
- The Walking Dead ■动作冒险
- Telltale Games

推荐度



严格来说，本作在技术上远远没有做到无可挑剔的地步，一些小BUG偶有发生，不过都不影响游戏进行。而在游戏剧情表现上，本作令人极其满意，尽管故事本身是原创的，却非常好地维持了原作的风格，幸存者不但要和丧尸斗争，人与人之间也不断发生矛盾，精彩的场面数不胜数。

我的世界

L

- 2 2年 月 日
- 点
- Minecraft ■动作冒险
- Mojang

推荐度



就一个PC版玩家的眼光看来，本作在家用机平台上的表现堪称绝妙，操作方式毫不违和，画面和音乐都保持了PC版的原汁原味，游戏乐趣也是最大程度的还原，能够单机四人合作更是让造物和冒险的过程充满了乐趣。当然，比起PC版，操作上还是有点小缺陷，但并不影响游戏的整体表现。

新闻资讯 黄金眼

More, GO: 73139.blog.163.com

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年4月30日～5月6日

1 马里奥聚会 9 Wii

マリオパ－ティ 9

上周 2 位

■ 2012 年 4 月 26 日发售■ Nintendo ■益智■ 5800 日元



继 3 月中美版发售后，本作日本也在 4 月底如期登陆日本市场。游戏的玩法简单轻松，四位玩家乘坐在同一辆车上，轮流掷骰子在地图上前进，合力度过重重难关并抵达终点。途中还会遇到很多丰富有趣而又紧张刺激的小游戏，诙谐换了的气氛无论男女老少都能从中找到乐趣。

本周：144 585 套　累计：297 468 套

2 生化危机 浣熊市行动 PS3

バイオハザ－ド オペレ－ション・ラク－ンシティ

上周 1 位

■ 2012 年 4 月 26 日发售■ Capcom ■动作射击■ 6990 日元



隶属安布雷拉安全服务部队的“狼群”特别行动小组被派遣到浣熊市，执行毁灭证据与追杀幸存者的任务，像艾达、里昂这样的英雄都会成为玩家要刺杀的目标。本作的多人模式除了能够选择政府军行动小组“回声六号”外，在英雄模式里还能直接操作吉尔、卡洛斯等人气角色。

本周：52 428 套　累计：304 953 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
➡ 3	火焰之纹章 觉醒 ファイヤ－エムブレム 觉醒	■ 2012 年 4 月 19 日发售 ■ Nintendo ■策略角色扮演	本周 42347 套 累计 349068 套	3DS
⬆ 4	超级马里奥 3D 大陆 ス－パ－マリオ 3D ランド	■ 2011 年 11 月 3 日发售 ■ Nintendo ■平台动作	本周 28528 套 累计 1575500 套	3DS
⬆ 5	马里奥赛车 7 マリオカ－ト 7	■ 2011 年 12 月 1 日发售 ■ Nintendo ■竞速	本周 22881 套 累计 1734510 套	3DS
⬆ 6	新・光之神话 帕尔提娜之镜 新・光神话 パルテナの镜	■ 2012 年 3 月 22 日发售 ■ Nintendo ■动作	本周 18788 套 累计 268294 套	3DS
⬆ 7	怪物猎人 3 tri G モンスタ－ハンタ -3（トライ）G	■ 2011 年 12 月 10 日发售 ■ Capcom ■动作	本周 16496 套 累计 1441965 套	3DS
⬆ 8	马里奥与索尼克 伦敦奥运会 マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック	■ 2012 年 3 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	本周 13810 套 累计 161684 套	3DS

9 产子救世录 PSP

CONCEPTION 俺の子供を产んでくれ!

上周 5 位

■ 2011 年 4 月 26 日发售■ Spike ■角色扮演■ 5980 日元



玩家要与 12 位女主角交往，并与她们孕育出孩子，然后带着孩子们进行冒险。玩家可以将 4 名小孩分成一组一起行动，最多可以带 12 位孩子去战斗，战术也因此而丰富多变。游戏玩法采用经典的回合制，而迷宫地图随机生成，难度也会随着剧情推进而调整。

本周：10 193 套　累计：40 039 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
⬆ 10	Wii Sports Resort Wii スポ－ツ リゾ－ト	■ 2010 年 11 月 11 日发售 ■ Nintendo ■体育	本周 10058 套 累计 2932769 套	Wii

《马里奥聚会 9》和《生化危机 浣熊市行动》两款游戏都是美版提前发售了一个多月发售才发售的日版，近两周角逐得相当激烈，两者都分别占领了排行榜的第一位和第二位。而上周发售的多部新作在本周都退下了前十位，第三到第八位继续由任天堂的多部长卖作品所占据。发售前不被看好，但以自身的素质获得了不少玩家肯定的《产子救世录》虽然刚发售势头并不理想，但本周依然能占据第九位的销量。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

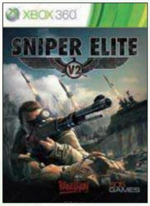
USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年4月29日～5月5日

1 狙击精英 V2 X360

Sniper Elite V2

■ 505 Games ■ 2012 年 5 月 1 日发售■动作射击■上周排位：－



游戏以 2 战为故事背景，以一个狙击手的视角还原了当时的柏林之战。游戏最大的特点是狙击时子弹横穿带来的震撼感，配合 X 光照等效果魄力十足，高难度下对于狙击的影响十分讲究，此外还可以使用大量狙击枪以外的道具。喜欢相关题材的玩家不容错过，需要注意的是游戏的美版锁区。

本周：67 752 套　累计：67 752 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
2	狙击精英 V2 Sniper Elite V2	■ 505 Games ■ 2012 年 5 月 1 日发售 ■动作射击■上周排位：－	◆本周 54492 套 ◆累计 54492 套	PS3

3 虐杀原型 2 X360

Prototype 2

■ Activision ■ 2012 年 4 月 24 日发售■动作■上周排位：1



作为系列的续作，本作的剧情紧接前作，而前作中的主人公则成为了故事中的反派。新主角的战斗能力进行了全面升级，除了武器外的各种升级要素也相当丰富，杀敌时的爽快度因此而大幅提升。游戏的流程较为饱满，主线加上分支任务共有 30 小时左右的游戏时间，喜欢美式沙箱游戏的玩家值得一试。

本周：53 386 套　累计：219 777 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
4	虐杀原型 2 Prototype 2	■ Activision ■ 2012 年 4 月 24 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 31376 套 ◆累计 128601 套	PS3
5	跳舞吧 3 Just Dance 3	■ Ubisoft ■ 2011 年 10 月 7 日发售 ■音乐■上周排位：6	◆本周 25312 套 ◆累计 4705494 套	Wii
6	质量效应 3 Mass Effect 3	■ EA ■ 2012 年 3 月 6 日发售 ■角色扮演■上周排位：3	◆本周 22708 套 ◆累计 1269685 套	X360
7	尊巴健身 2 Zumba Fitness 2	■ Majesco ■ 2011 年 11 月 15 日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 21427 套 ◆累计 772979 套	Wii

8 美国职棒大联盟 12 The Show PS3

MLB 12: The Show

■ SCE ■ 2012 年 3 月 6 日发售■体育■上周排位：13



由 Sony San Diego 工作室制作的本作，请来了波士顿红袜队当家明星一垒手亚德里安・冈萨雷斯作为封面人物，而且在推出 PS3 版本的同时也跨平台到了新掌机 PSV 上。本作的系统仍然沿用之前的游戏模式，在玩家们能够亲身体验一整个大联盟赛季的精彩时刻，并且自己操控球队来创造出不一样的成绩，非常适合棒球迷玩家。

本周：21 150 套　累计：313 323 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
9	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售 ■主视角射击■上周排位：9	◆本周 19719 套 ◆累计 7987608 套	X360
10	巫师 2 王国刺客 The Witcher 2: Assassins of Kings	■ WB Games ■ 2012 年 4 月 17 日发售 ■角色扮演■上周排位：－	◆本周 18352 套 ◆累计 153122 套	X360

由 Activision 推出的《虐杀原型 2》上周发售后就顺利登上了美国游戏排行榜的第一位，虽然本周稍微退热了下来，但两个版本分别依然维持在第三、四位。不过两周不到 40 万的总销量暂时难免令人有些失望。第一、二位则是新上榜的《狙击精英 V2》的 X360 和 PS3 两个版本，以狙击敌人为卖点，子弹穿透敌人的各种特写表现还是非常有爽快感的。

More, GO: 73139.blog.163.com

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年4月22日～4月28日

名次	游戏	厂商/发售日	类型/已发售时间	销量	机种
1	生化危机 浣熊市行动 Resident Evil: Operation Raccoon City	■Capcom ■2012年3月20日发售	■动作射击■已发售时间：6周	◆本周 275357套 ◆累计 760714套	PS3
2	虐杀原型2 Prototype 2	■Activision ■2012年4月24日发售	■动作■已发售时间：1周	◆本周 260976套 ◆累计 260976套	X360
3	马里奥聚会9 Mario Party 9	■Nintendo ■2012年3月2日发售	■益智■已发售时间：9周	◆本周 196084套 ◆累计 848473套	Wii
4	虐杀原型2 Prototype 2	■Activision ■2012年4月24日发售	■动作■已发售时间：1周	◆本周 186185套 ◆累计 186185套	PS3
5	COD现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision ■2011年11月8日发售	■主视角射击■已发售时间：25周	◆本周 63993套 ◆累计 11728859套	PS3
6	巫师2王国刺客 加强版 The Witcher 2: Assassins of Kings	■WB Games ■2012年4月17日发售	■角色扮演■已发售时间：2	◆本周 62536套 ◆累计 287336套	X360
7	火焰之纹章 觉醒 Fire Emblem: Kakusei	■Nintendo ■2012年4月19日发售	■策略角色扮演■已发售时间：2周	◆本周 61319套 ◆累计 306721套	3DS
8	Kinect星球大战 Kinect Star Wars	■Microsoft ■2012年4月3日发售	■动作■已发售时间：4周	◆本周 54754套 ◆累计 672681套	X360
9	质量效应3 Mass Effect 3	■EA ■2012年3月6日发售	■角色扮演■已发售时间：8周	◆本周 54072套 ◆累计 2155747套	X360
10	超级马里奥3D大陆 Super Mario 3D Land	■Nintendo ■2011年11月3日发售	■平台动作■已发售时间：26周	◆本周 46868套 ◆累计 5935921套	3DS

因为日本美国两个市场有不少大作发售，因此本周全球排行榜上出现了很多新面孔，《生化危机 浣熊市行动》藉由比美版迟了一个月的日版的发售，以27万套销量的成绩重新登上了全球排行榜的首位。而美国榜领先的《虐杀原型2》则屈居第二位，紧随其后的则是同样在最近发售了日版的《马里奥聚会9》。而《巫师2王国刺客 加强版》和《火焰之纹章 觉醒》则由于发售了第二周，销量稍逊但依然占领在第六、七两个席位。而其他席位主要还是由一些美式大作占领，《COD现代战争3》自不用说，《质量效应3》和《巫师2王国刺客 加强版》在本周都有非常出色的表现。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月15日～4月21日	4月22日～4月28日
2	PS3	540 748 434套	1 588 656套	1 992 594套
1	X360	628 986 728套	1 848 925套	1 771 659套
3	Wii	784 734 131套	1 152 909套	1 235 047套
4	NDS	727 492 042套	660 576套	648 157套
5	3DS	37 013 282套	635 119套	425 563套
6	PSP	262 262 321套	269 080套	331 018套
7	PSV	2 790 525套	113 316套	134 738套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月15日～4月21日	4月22日～4月28日
1	3DS	16 861 009台	187 454台	168 978台
2	PS3	64 115 207台	152 011台	156 022台
3	X360	66 466 511台	133 994台	129 747台
4	Wii	95 575 164台	75 166台	76 304台
6	PSP	74 295 611台	55 476台	72 038台
5	PSV	1 917 826台	60 252台	64 879台
7	NDS	151 216 012台	41 589台	40 907台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量，PSP包括PSPgo的销量

销量总分析

1. 硬件销售方面的整体格局虽然没有太大的变化，但低迷了将近一个月的PSV销量终于有所提升，上周顺利回到了1万台销量位置，当然这跟4月底发售的的社交游戏《圣人协奏曲》不无关系，虽然该做在发售后就发现了大量的BUG以及服务器问题，但神秘而庞大的世界观以及精美的人设，一定程度上还是能吸引到不少日式游戏爱好者的。

2. 美国市场方面的销售情况同样没有太大变化，X360稳坐硬件销量第一位，而PS3和3DS紧随其后，比起在日本的火爆销售势头，3DS在美国的销量显得有些底气不足，这种现状多少跟游戏的阵容以及锁区等问题有关，加上两地玩家喜好有所区别，3DS要在美国市场获得成功还需继续努力。

3. 全球市场方面，因为最近有不少新的大作发售，本周排行榜上出现了不少新面孔，而硬件的争持也相当激烈，软件销量方面是PS3以微弱的优势压倒X360，而主机销量依然是3DS占领首位。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月16日～4月22日	4月23日～4月29日
1	PS3	44 753 496套	82 632套	356 051套
2	Wii	63 804 179套	44 670套	206 746套
3	3DS	12 296 569套	384 718套	200 265套
4	PSP	66 885 918套	103 627套	173 828套
5	PSV	1 054 759套	17 975套	45 233套
6	NDS	171 301 755套	31 859套	31 621套
7	X360	10 849 836套	13 774套	29 272套
8	PS2	134 528 299套	552套	593套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月22日～4月28日	2012年4月29日～5月5日
1	X360	362 932 623套	866 588套	719 633套
2	PS3	222 812 185套	641 687套	566 450套
3	Wii	392 534 392套	505 070套	452 607套
4	NDS	313 289 942套	329 943套	278 477套
5	3DS	13 348 915套	93 054套	88 209套
6	PSP	93 216 446套	64 699套	54 629套
7	PSV	733 736套	38 540套	42 673套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	4月23日～4月29日	4月30日～5月6日
1	3DS	1 627 266台	74 282台	91 868台
2	PS3	518 739台	21 114台	23 478台
3	PSP	373 128台	22 457台	20 033台
5	Wii	210 762台	9 200台	15 789台
4	PSV	250 713台	12 299台	10 583台
7	PS2	205 32台	1 395台	1 611台
6	X360	27 342台	1 327台	1 420台
8	NDSi LL	20 648台	895台	1 097台
9	NDSi	15 613台	717台	814台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4月22日～4月28日	4月29日～5月5日
1	X360	34 320 837台	64 001台	59 098台
2	PS3	21 276 211台	50 876台	43 350台
3	3DS	5 087 304台	42 235台	39 207台
4	Wii	39 328 627台	26 726台	24 366台
5	PSV	548 620台	22 755台	21 186台
6	NDS	50 720 462	16 658台	14 024台
7	PSP	19 524 853	5 085台	4 489台

More, GO: 73139.blog.163.com

文 铃 美编 NINA

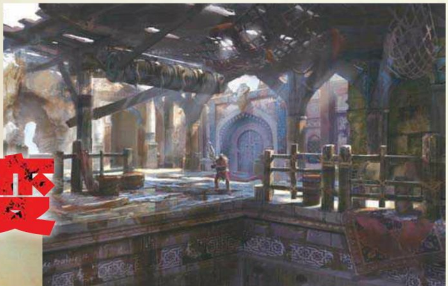


2010年发售的《战神Ⅲ》至今还在为玩家津津乐道，随着三部曲最后一作的落幕，很多玩家对新的《战神》作品充满了好奇与期待。直到前不久，系列最新作终于有了消息，本作被命名为《战神 超凡》，讲述奎托斯成为传奇之前所经历的故事，并于系列首次引入了多人模式。

任何人在拥有光环之前，都是一个普通的人，奎托斯亦是如此，在他成为斯巴达传奇般的战士之前，在他成为战神之前，奎托斯只是一个凡人，一个与命运抗争的凡人。

见证奎爷的蜕变

超神 超凡		SCE	动作
PS3	God of War: Ascension		美版
	预定2013年春季	人数未定	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定



▲游戏的设定图之一，没有了混沌之刃的奎爷将会有怎样的新招式呢？



◀奎爷受到铁链的撕扯，承受着极大的痛苦。

《超神 超凡》的故事背景定义为系列前传，时间线甚至比之前PSP上的《斯巴达之魂》还要早，奎托斯的妻女应该会在游戏中再度登场，而奎托斯招牌式武器混沌之刃的由来也会在本作中有所交代。

系统方面，制作小组表示会对战斗系统进行更为全面的强化，武器系统也会有所改良，并会完善相关的解谜要素。不过，圣莫尼卡方面同时也表示，本作的剧情流程与之前PS3上的三部曲相比可能要稍微短一些。

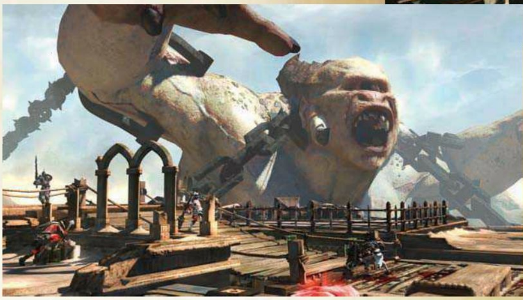
More GO: 73139.blog.163.com

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. God of War: Ascension is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

首度并肩作战

与好友联机游玩《战神》会是怎样一种感觉？在本作关于多人模式的情报放出前，想必大部分玩家都不曾设想过这个画面，毕竟“《战神》系列”就好比奎托斯的个人传纪，其他的角色与奎爷相比仅气势这一方面就完全无法匹敌。出于各方面的考虑，制作小组将本作的单机模式与多人模式分割开来，彼此的故事情节相互没有什么影响，多人模式将完全采用原创角色，奎托斯不会在多人模式中出现。





为何要制作多人模式？

“《战神》系列”的精彩与优秀自不必多说，每一款作品中令人印象深刻的场景、情节与战斗都不胜枚举，但一直以来，耐玩度不足的问题总是会留下一些遗憾。大场面也好，惊心动魄的战斗也好，在第一次经历时会给人带来强烈的震撼之感，不过在接下来的反复游戏中，这种感觉会被逐渐淡化。再加上通关后解锁的新要素十分有限，因此系列需要新的模式来提升游戏的耐玩度，而多人模式算是一个不错的尝试。

联机竞技场

本作的多人模式并不只有一个类型，它们将融合各种合作与对抗的元素。地图方面，圣莫尼卡目前准备了七张地图，其中有五张为大型地图，另外两张的大小则相当于挑战模式中竞技场地图的大小。游戏支持分屏与联机，但同场竞技的玩家数量应该不会太多，因为制作小组认为保证质量才是首要，所以不会刻意去追求地图数量或同场竞技的玩家人数。



▶玩家在多人模式中可以使用这位拿着大剑的勇士。

你，效忠于谁？

多人模式中玩家能具有怎样的能力是值得关注的地方，而在本作中，角色所拥有的能力完全取决于玩家选择的神。从目前公开的情报来看，玩家可以从四位神明中选择一位，从而获得他们的力量，这四位神明分别是宙斯、波塞冬、阿瑞斯和哈迪斯。选择了相应的神后，玩家获得的能力会有所差异，之后随着等级的提升，逐步解锁的道具、铠甲等要素也会有所不同。选择神的设定相当于一些游戏中的职业选择。



▶多人模式演示视频中，被玩家围虐的独眼巨人。



◀与战友合力对抗独眼巨人。



▼大敌当前，玩家还要与不同组的其他玩家战斗。

与众不同

“只是穿着不同的数个奎托斯相互战斗并不是最好的构思。”制作小组表示，不想让过于单一的角色出现在多人模式中，这是奎爷没有在该模式中登场的主要原因。本作多人模式的原创角色支持自定义，玩家可以从大量的配件中选择出喜欢的装备在角色身上，以打造出能够展现个性的与众不同角色，同时还有剑、锤子、长矛等武器可供选择。不过，由于考虑到那个时代的女性角色们拿起传统武器会显得不太美观，因此多人模式的原创角色中没有女性角色。

More, GO: 73139.blog.163.com



DARKSIDERS II

DEATH LIVES

黑暗血统 Ⅱ		THQ	动作
多机种	Darksiders Ⅱ		美版
	2012年8月	1人	售价未定
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

2010年9月，《黑暗血统》以令人眼前一亮的画面风格和优秀的操作手感让喜爱动作游戏的玩家们领略到了制作组Vigil Games的实力，游戏末段的剧情伏笔也让玩家们对续作充满了期待。如今，《黑暗血统Ⅱ》即将与我们见面，游戏的主角不再是前作的天启四骑士之一“战争”（War），取而代之的是另一位天启骑士“死亡”（Death）。故事本身也并非发生在第一作之后，而是与第一作并行，讲述了死亡因为并不相信自己的兄弟战争是毁灭世界的罪人，为了寻找真相而展开的冒险。

文 伽蓝 美编 anubis

天启骑士再临 死神化身人类救世主



■虽为死神，但面对着他的是比死亡更加可怕的事



《黑暗血统》原作中讲述了战神War的故事，他不仅被卷入天使与恶魔的混沌之战中，同时遭到了作为制裁者存在的议会的陷害，背负上灭绝全人类的污名，虽然在历尽万难后他最终证明了自己的清白，但游戏末段另外三位骑士降临的画面也给玩家留下了巨大的悬念。

本以为本作会延续前作的故事，但事实上并非如此，本作会被拉回到与初代的同一时间线上，死神深信自己最尊敬的战神不会做出那种伤天害理的事，因此死神再也无法压抑心中的怒火，他决定自己去寻找这一切背后的真相。他认为战神背负的罪名是毁灭全人类，破坏了天堂与地狱的平衡，为此他决心以复活人类作为目标，认为这样也许能够为战神摆脱罪名……就这样，他只身一人进入了黑暗的地下深渊。

摆脱条框的地下深渊





在前作中，由于舞台设定于人类世界，因此在很多场景设计上会有种种的条框限制，因此往往不得不牺牲一些有创意的想法，实在让人惋惜。这次，由于死神活跃的舞台在地下深渊，制作组可以发挥想象自由构筑关卡，比如目前已经公布的其中一个新场景：造物者的领域（Maker's Realm），造物者在游戏中是一个有着类人体型的种族，但身形更为健壮而高大，他们在创世之初便已经存在。在游戏过程中，死亡会遇到数个造物者种族的成员，并还会得到其中的成员的帮助，它会协助死亡穿过场景中的障碍，到达其他地方来解除使用整个场景的谜题。

而在游戏中这样充满幻想风格的场景比比皆是，而且游戏的场景比起前作要庞大得多，既有颓败的废墟遗址，也有茂密的森林区域，想要在这些区域当中快速穿梭，死神显然不能光靠双脚。与前作中的战神一样，作为天启骑士的死神也拥有和主人风格相得益彰的奇特外表的坐骑，这匹战马名为“绝望”，青白色的烟雾缠绕着它的身躯，足以让人感到恐惧，在奔驰时还会留下如同鬼魅般的残影。在前作中，战神的战马出场时间很少，而且利用率十分低，但在本作中坐骑的利用率会极大地提高，死神经常要骑乘它穿梭于地下深渊之间，在游戏的初段即可获得。

打造属于自己的武器风格

在前作中，战神可以选择的武器只有 3 种，但在本作中实际可以使用的武器达到了百种以上，如此惊人的数量增长归功于游戏中的武器组合系统。在游戏初期，死神只有 2 把镰刀，但随着游戏的进行，在获得各种战利品后玩家可以通过武器组合系统对武器进行改造，细微的组合差异都可以衍生出巨大的变化，相信寻找各种武器组合也是游戏中极大的乐趣之一。



■代表着速度的拳刃。



■面对着巨大的圣甲虫怪物，巨型的战斧是最好的选择。

幽灵之爪

如果说战神是强韧的战士，那么死神就是冷峻杀手的代表，而死神的幽灵之爪就是这种风格差异最明显的体现。幽灵之爪是游戏初期就能获得的道具之一，其出现大大提高了平台动作部分攀爬的乐趣，借助幽灵之爪，死神可以在墙壁悬挂，可以到达原本所无法触及的高处，而且幽灵之爪也将应用于解谜部分。

除此之外，幽灵之爪还能应用于实际战斗当中，它的作用与《鬼泣 4》中尼禄的恶魔之手类似，它允许死神拉近与远处敌人的距离，使整个战斗的节奏大幅度提高，这也体现出死神敏捷的特点。





《黑暗血统 Ⅱ》≠《战神》+《塞尔达传说》

尽管游戏的初代素质算得上理想，但游戏仍然受到过类似“《战神》的克隆体”、“抄袭《塞尔达传说》”这种评价，某种程度上，Vigil Games 有点过于超出能力的野心也让初代作品在游戏元素上显得有点混乱，而这些问题将在《暗黑血统 Ⅱ》中得到解决，经过足够的打磨和良好的设计，这款新作甚至能够承载制作组许多在系列首作中无法实现的新想法，例如更为深度的角色扮演元素、大量的掉落物品和许多不仅仅是摆设的 NPC，另外前作中一本道的设定也受到了不少玩家的诟病，因此在本作中会有类似支线任务的设定。这一切的改进似乎都昭示着《暗黑血统 Ⅱ》将超越前作，成为一款更为令人赞叹的佳作。

More, GO: 7313.blog.163.com

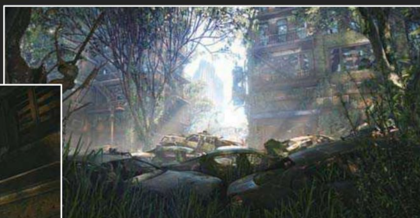
文 铃 美编 NINA

孤岛危机3	EA		主视角射击
多机种	Crysis 3		美版
	预定2013年春	人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定



从一张身穿纳米服的角色手拿弓箭的插图成为玩家热议与猜想的话题，到正式确认并公布《孤岛危机3》的视频，这次EA做出回应的速度还是非常迅速的。随着大量精美设定图的公开，游戏世界的场景风格呈现在玩家面前，主角这次要在被丛林覆盖的都市中战斗，而这所城市，居然就是曾经高楼林立的纽约。

这里是……纽约！



■报废的汽车与废弃的住宅楼。



▲河流流经市区，昔日的繁华早已不复存在。

2012年4月24日，EA放出了一段大约两分钟的视频影像，在这段影像中，已经变成热带雨林般的纽约市造型格外引人注目。Crytek的创意指导表示，虽然故事发生的场景依旧在纽约，而且其他游戏中纽约遭遇各种灾难的场面也屡见不鲜，但这次《孤岛危机3》的丛林化纽约一定是最棒的。

纽约变成了一片热带雨林，但游戏中的场景并非是千篇一律的普通树林，制作小组打造出了七种风格迥异的区域，并称之为“七个奇迹”，具体构思带来的独特感觉玩家只有到游戏中才能真切地感受到。

©2012 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved

强力复合弓

除了热带雨林的设定之外，最吸引玩家眼球的就是主角手上的复合弓了。它造型帅气，看上去比一些枪械武器更具威力，也许在都市丛林般的纽约，性能稳定的复合弓才是最值得信赖的武器。



►在宣传中占尽风头的复合弓在本作中定能有优异的表现。

不再服从，只为复仇 »



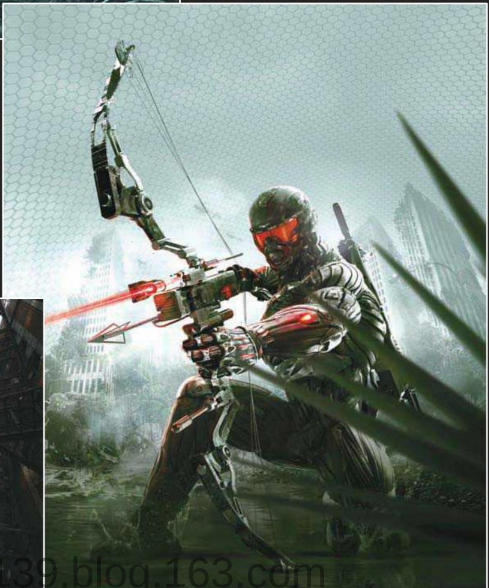
▲任何阻碍复仇的敌人，都会被抹杀掉。

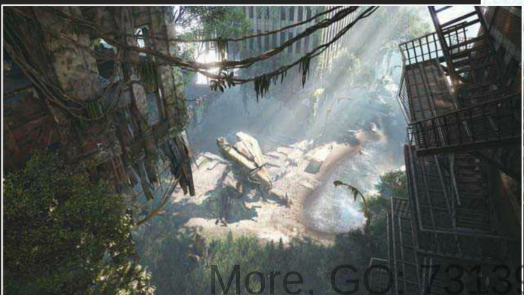
2047 年，纽约市被笼罩在由赛尔公司建造的巨大 Nanodomes 之中，尽管市民们被告知这样的行为是出于对城市与人们的保护，但隐藏在背后的真相却是赛尔公司一直在致力于研究新的技术，以达到控制全球的目的。

我们的主角先知之所以要返回纽约，就是为了找赛尔公司复仇，破坏其充满野心的计划，任何企图阻挡在先知复仇道路上的人都会被视为敌人而被除掉。除了先知之外，昔日的战友赛可也会重返战场，只是他是否会成为一名可操作的角色暂时不得而知。

开放世界 »

《孤岛危机 2》的优秀素质毋庸置疑，但有许多玩家对线性流程的设定感到不满，如今可以肯定的是，《孤岛危机 3》将回归开放的沙箱式游戏，玩家可以在都市丛林的纽约中进行自由探索。制作小组表示，他们并不是刻意将游戏拉回曾经大受好评的开放式游戏，而是认为这样的进行方式更适合本作的背景环境。“三代结合了系列前两作的优点，它的表现一定能让玩家感到满意，‘《孤岛危机》系列’会发展成为具有相当号召力的系列。”制作小组的开发成员如是说。





More, GO: 73139.blog.163.com

文 伽蓝 美编 NINA

MAX ANARCHY マックス アナーキー



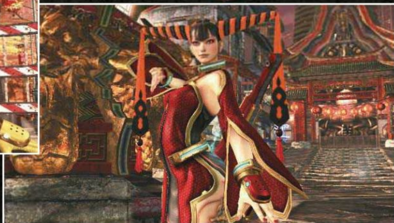
极度混乱	SEGA		动作
多机种	マックス アナ-キ-		日版
	2012年7月5日	1~16人	7980日元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上

《极度混乱》是一款以近战型乱斗作为卖点的异色动作游戏，游戏以对抗作为主体，因此网战是游戏的重头戏，游戏中的参战角色有不少都是白金工作室其他的名作当中的人气角色，而且还不乏极具个性的原创角色，比如厂商最新公布的暗杀者一族的三姐妹，下面就为大家送上游戏的最新情报。

年龄/19岁、身高1.7米、体重/45KG
武器/扇型武器“炎龙”

全新原创角色——暗杀者一族的三姐妹





铃铃 Rin Rin

三姐妹中的次女，但却是三姐妹中领头人一样的存在，为人十分注重礼仪。使用的武器是攻击范围巨大的扇形武器“炎龙”，由于“炎龙”可以朝敌人投掷，在团战中铃铃能充当主要的伤害输出者。



爱铃 Ai Rin

三姐妹中年龄最小的妹妹，天真无邪的外表让人很难察觉他是一名暗杀者，使用双节棍“黄龙”的她战斗时犹如猛兽一般，以轻快的脚步迅速接近对手，并辅以迅猛的攻击，充满侵略性的战斗风格是她的最大特点。

年龄/18岁、身高1.7米、体重/45KG
武器/双截棍型武器“黄龙”



暗杀者一族的舞台——不眠都市“红龙街”





▲在霓虹灯映照下的繁华街道“红龙街”，其实态是暗杀者一族“红龙帀”所支配的危险都市。

e. GOL73139.blog

©SEGA

全新网战模式——TAG战

本作最大的特色就是最大支持16人的大乱斗，而网战的模式种类共有11种之多，下面就为大家介绍厂商最新公布的TAG DEATH MATCH以及TAG BATTLE 2种组队战模式。



▲个人的对抗技术固然重要。

TAG DEATH MATCH

组队战/支持玩家人数：4人（2对2）
游戏时间：5分钟
胜利条件：比敌方队伍获得更高的分数



TAG DEATH MATCH是一个与信赖的队友互相作战，考验友情羁绊的热血模式，简而言之就是2对2的组队对抗，个人技术与组队配合都是获胜的关键，两者缺一不可。

◀互相配合更是必不可少。

TAG BATTLE

组队战/支持玩家人数：8人（2人×4队）
游戏时间：10分钟
胜利条件：获得最高分数



TAG BATTLE就是一个大型的TAG DEATH MATCH，允许4队共8名玩家同时进行乱斗，由于敌人众多，在这个模式下稍不留神可能就会被击倒，如何在群敌中生存是玩家需要研究的课题，虽然是乱战，但战略性的行动也同样重要。



制胜一击！爱与友情的"TAG技"



在TAG战当中可以使用专用的"TAG技"，"TAG技"共有两种，发动攻击性质的ツ－プラトン后，队中两人会一方抓住对手，另一方进行猛击。而防御性质的スパルタフォ－メ－ション则会一同张开铁壁防御对手的攻击。"TAG技"只要在接近队友时就能发动。









年龄/20岁、身高1.7米、体重/45KG
武器/长枪型武器"紫龙"

飞铃 Fei Rin

三姐妹中居首，美艳的外表常常能成为她最好的暗杀道具。虽然作为长女，却没有作为姐姐的风范，她的性格十分刚烈，麻烦的事情经常强迫妹妹铃铃去做。使用长枪"紫龙"的她，能在远距离给予敌人致命的一击。

初回限定特典
——来自《猎天使魔女》的贝优妮塔



游戏的初回限定特典会附赠贝优妮塔的角色下载码，无论是单机还是网战都能够使用，喜欢贝姐的玩家可要赶快行动了！

新闻资讯 前线狙击

E3 2012前瞻 世代交替 巨作云集

作为每年的游戏产业第一盛会，E3展举办至今已有17个年头。从今年开始，游戏业将进入新一轮的世代交替，Wii U将率先吹响次世代的号角，而在世代交替之时，通常也是本世代主机最辉煌的大作集结期。PS3与X360的性能已被挖掘殆尽，装机量与玩家的软件消费量也已达到鼎盛期，自然也是最高级别大作争相辉映之时。E3 2012将拥有本代主机的最强大作阵容，同时又有Wii U未知的惊喜，以及PSV是否能搬来大作救场的悬念，可以说是看点不断。届时我们也将奔赴洛杉矶会展中心，为大家带来最详尽的一线报道！

文 星夜 美编 NINA

微软 《光环4》与廉价X360

新闻发布会时间：太平洋标准时间6月4日上午10点（北京时间6月5日凌晨1点）


■Ryse


■光环4

期待次世代主机的玩家们不要指望微软公布X720，微软已多次明确表示不会在E3 2012公布任何次世代主机的消息，虽然最近有传闻说X720的样机已在生产中，但微软目前并没有公布X720的必要——因为有《光环4》压轴，谁还管他有没有X720呢?

与年年都有的《COD》相比，与《光环3》已经相隔5年的《光环4》无疑更让X360玩家兴奋，而且本作应该会展出试玩版，微软展台人山人海的场面已经可以预见。此外根据往年的经验，微软发布会可能会继续以《COD》的操作演示先声夺人，用《黑暗行动2》开场、《光环4》压轴，方为首尾呼应的最佳安排。此外，微软发布会的另外两大要点是Kinect和Xbox LIVE新服务。传说中的苹果iTV公布在即，微软可能会利用E3的机会公开Kinect与Xbox LIVE更完美结合的电视娱乐服务。

硬件方面，售价仅99美元的X360与Kinect同捆合约机将成为微软大肆渲染的重点，此举极有可能成为X360再次飞跃的起点。此前有传闻说微软今年将推出价格低廉的X360新机型，也许在合约机之外，还有实打实优惠价提供的简装机型在微软发布会上公开。根据传闻，这种简装机型是内置Kinect动作侦测功能、取消光驱、可玩XBLA休闲游戏的机顶盒式游戏机，这完全符合微软通过Xbox业务进入智能电视市场的战略计划。

微软关注作品

游戏名	对应机种	预定发售日
光环4	X360	2012年11月6日
神鬼寓言 旅程	X360	2012年9月4日
Ryse	X360	未定
极限竞速新作	X360	未定

SCE 《战神》与PSV的底力

新闻发布会时间：太平洋标准时间6月4日下午6点（北京时间6月5日上午9点）

去年SCE有PSV这部新主机参展，人气可与任天堂抗衡，而如今PSV处境尴尬，业界关注度已大不如前，SCE将如何吸引眼球？本次SCE的E3发布会主题是“游戏性与创新的未来”，不过这里的“游戏性”与“创新”应该都是表现在游戏新作上，今年SCE预计不会有新主机公布，此前官方已经表示今年不会公布PS4。不过PS3正式降价的可能性不低，此前美国GameStop已经将PS3价格下调到199美元。随着X360的99美元合约机的公布，PS3的降价势在必行，SCE也很有可能推出PS3的廉价合约机。平井一夫曾表示SCE的近期目标是增加其网络业务的收入，强化PSN收费服务、与合约机同捆的可行性极高。

软件方面，今年SCE的头号焦点无疑是《战神 超凡》，相信应该会以可试玩的形态参展。更值得关注的是该作是否会有PSV版，或者是否会有PSV版的其他《战神》新作？SCE第一方

More, GO: 73165.blog.163.com


■战神 超凡


■末日余生

SCE关注作品		
游戏名	对应机种	预定发售日
战神 超凡	PS3	2013年春
末日余生	PS3	未定
PS全明星大乱斗	PS3	未定
小小大星球 赛车	PS3	2012年
狡狐大冒险 时空神偷	PS3	2012年
最后的守护者	PS3	未定
杀戮地带	PSV	未定

大作系列全面登陆PSV是毫无悬念的，而PSV版《战神》的传闻已有多时，如今正是PSV最低迷之时，此时不公布《战神VITA》更待何时？振兴PSV将会是本届展会SCE的一个重要课题，从早期公布的《COD》，到最近传闻的《GTAV》、《潜龙谍影崛起》，如果这些大作同时公开，PSV的命运将从此改写。

除了《战神 超凡》外，SCE Santa Monica工作室也在辅助日本方面开发《最后的守护者》，这款开发N年、从未以试玩形态公布的游戏可能将因为《战神》组的强力参与而获得重大进展。另外最近Santa Monica工作室正在为一款射击游戏新作招聘开发人员，或许也有在E3上公布的可能。至于顽皮狗的《末日余生》，相信有望参与本届展会“最佳PS3游戏”的角逐。



■杀戮地带VITA

任天堂 3DS大作爆棚与Wii U首发计划

新闻发布会时间：太平洋标准时间6月5日上午9点（北京时间6月6日午夜0点）


■新超级马里奥兄弟2


■跑起来吧！动物之森

上个财年任天堂亏损了432亿日元，外界对任天堂的前景普遍看淡。虽然目前3DS在日本气势如虹，但在全球范围还是稍显疲软。本财年任天堂的目标是扭亏为盈，在业界大环境不变、日元依旧高企的前提下，要实现盈利，就要有比上个财年更多的3DS大作，而更重要的是Wii U必须成功，如果Wii U有任何不测，任天堂本财年不仅难以盈利，甚至可能有更大规模的亏损。

Wii U首发能否成功，今年E3展的展出情况将成为重要参考。在M、S、N三家中，任天堂对E3 2012应该是最重视、最紧张的，为确保Wii U首发成功，相信任天堂将会掏尽家底，Wii U的首发计划也将成为本届E3展的最大看点。最近已有某零售商曝光所谓的Wii U首发游戏阵容，虽然真伪难辨，但这在一定程度上预示了任天堂可能会全面公布Wii U的首发细节，包括游戏阵容、日期、售价等，其中最值得关注的当然是价格。根据传闻，Wii U的首发价格应该在249~399美元之间。首先可以确定的是任天堂绝不会亏本卖Wii U，面对99美元的X360以及将降价到199美元的PS3，据称性能上并无优势的Wii U该如何吸引玩家购买？针对去年E3展后业界对Wii U某些方面的不满，今年Wii U再次亮相时可能会有一些明显的改变。当前Wii U最大的缺点是操作方式有些令人困惑，能否改变人们对Wii U的看法，关键还要靠任天堂第一方大作。宫本茂寄予厚望的是Wii U的《皮克敏》新作和《超级马里奥兄弟》新作。另外，


■Wii U塞尔达传说新作

网络服务也会是Wii U的重点，据传Valve与EA可能会帮助任天堂共同打造Wii U的网络服务，任天堂是否会效仿微软，以合约机的方式降低Wii U的售价？

3DS的大作源源不绝，任天堂已为之拼尽全力。有《新超级马里奥兄弟2》这个怪物级大作存在，3DS在今年秋季可安枕无忧。至于玩家对3DS缺乏美式游戏的抱怨，岩田聪表示会在今年E3展上公开欧美第三方对3DS的大力支持。


■Wii U马里奥新作

任天堂关注作品		
游戏名	对应机种	预定发售日
新超级马里奥兄弟2	3DS	2012年8月
跑起来吧！动物之森	3DS	2012年秋季
路易鬼屋大冒险2	3DS	2012年
纸片马里奥	3DS	2012年
口袋妖怪 黑·白2	NDS	2012年6月23日
皮克敏新作	Wii U	未知
超级马里奥兄弟新作	Wii U	未知
塞尔达传说新作	Wii U	未知
任天堂全明星大乱斗新作	Wii U	未知

More, GO: 73139.blog.163.com

Take-Two


■GTAV

近日 Take-Two 旗下的 2K Games 宣布《生化奇兵 无限》将延期到 2013 年发售，并且不会再出席今年的 E3 展，去年该作曾获得 E3 展的最佳游戏大奖，今年缺席多少有些令人遗憾。不过 Take-Two 旗下的 Rockstar 今年应该会有《GTAV》展出，足以吸引全世界的目光，并且再次向 E3 最佳游戏大奖发起冲击。

分析家认为，《生化奇兵 无限》的延期意味着《GTAV》年内发售的可能性大大提高，本作可能已经有极高的完成度，相信在 E3 展上会有十分深入的详情公开。此外，关于本作的另外一个重要悬念是对应平台。Rockstar 至今未公布《GTAV》有哪些版本，除了必定会有的 PS3/X360 版外，很可能还会有其他版本。业界曾经盛传任天堂在积极为 Wii U 引进《GTAV》，如果能使其成为 Wii U 首发游戏确实能极大地提升销量。此外“PSV 版《GTAV》”也传得煞有介事，分析家认为《GTA》登陆 PSV 只是时间问题。不管怎样，《GTAV》是本


□边境之地2

届 E3 展最大的看点之一，它究竟将会在微软、索尼还是任天堂的展前发布会上出现？这将成为今年的重要话题之一。

Take-Two关注作品

游戏名	对应机种	预定发售日
GTAV	PS3/X360	未定
幽浮 未知敌人	PS3/X360	2012年第三季度
边境之地2	PS3/X360	2012年

Activision Blizzard


■COD 黑暗行动2

Activision 的年度例行头牌菜《COD》今年依旧是最大看点之一，去年《现代战争 3》展台前人山人海的场面将再度上演。由于洛杉矶将会是《黑暗行动 2》的重要战场之一，E3 展期间 Activision 想必会在洛杉矶各大繁华街道布置大型户外广告，营造出一片“Los Angeles Under Attack”的狂热氛围。据说 Activision 打破了当年与 Infinity Ward 的合同，坚持采用了近未来的时代背景，不惜冒着可能的法律纠纷风险，为的就是带给玩家完全不同于以往的游戏感觉。更强大的近未来武器，跨越数十年的叙事方式，马背战等全新要素……《黑暗行动 2》的战斗力看来将再度突破天际！

除了《黑暗行动 2》之外，另一个极具话题性的《COD》应该也会首次亮相——去年初就已宣布制作的 PSV 版《COD》有望公开。索尼 PS 品牌营销高级副总裁 Guy Longworth 曾经表示 PSV 版的《COD》新作将于今年秋季发售，若是如此，E3 期间定当亮相。过去 Treyarch 的《COD》有多次登陆掌机的历史，而去年 PSV 版《COD》公布之时差不多就是《黑暗行动 2》开发初启动之时，因此 PSV 版《COD》很可能就是《黑暗行动 2》。但愿本作并非过去掌机版《COD》或者 iOS 移植作的水准，而是像 SCE 和 Activision 所宣传的一样真正达到家用机版的质量。

Activision 另外一个不容忘却的项目是 Bungie 打造的新系列，其首部作品开发至今已有两年多的时间，目前理应到了该亮相的时刻。据传本作可能是一款 FPS 网游。至于暴雪方面，最近《暗黑破坏神 III》家用机版的传闻不绝于耳，暴雪官方也多次暗示了本作的存在，希望在 E3 展上有确定的消息发布。

Activision Blizzard关注作品

游戏名	对应机种	预定发售日
COD 黑暗行动2	PS3/X360	2012年11月13日
变形金刚 赛博坦的陨落	PS3/X360	2012年8月28日
007传奇	PS3/X360	2012年第四季度
COD	PSV	未定
Bungie新作	未定	未定

EA


■荣誉勋章 战士

据最近公布的财报显示，EA 已经在次世代主机的游戏研发上投资了 8000 万美元，可见 EA 对本次主机更新换代已做足准备。上次更新换代 EA 反应迟缓，结果在这一轮主机周期中处处陷入被动，这次 EA 不会再犯相同的错误。在本届 E3 展上，EA 应该会有 Wii U 的重要大作公开。此外 EA 曾暗示其 X720、PS4 游戏也在开发中，虽然目前公开的可能性不大，不过或许会有相应前沿技术的内部演示。作为历年 E3 展拥有最大展台的参展商之一，EA 每年都会有大量游戏参展，今年却把保密工夫做到家，看来到时会有不少惊喜。

去年的“《战地 3》VS《现代战争 3》”蔚为话题，而今年 EA 力推的是《荣誉勋章 战士》，不过目前看来本作的业界关注度远不及《战地 3》，怕是难以被人与《黑暗行动 2》相提并论。但是 EA 还有一个秘密杀手锏——由 Infinity Ward 核心成员成立的 Respawn 工作室所开发的新作！该作开发至今也有大约两年时间，盛传其为科幻题材，可能相当于科幻版的《COD》。据传当初 IW 几位高层与 Activision 方面签了合约，限制 Treyarch 开发科幻题材的《COD》，目的就是为自己的科幻版《COD》扫清障碍，现在《黑暗行动 2》俨然已是准科幻的近未来主题，若是 Respawn 公开其科幻 FPS 新作，那可真是 FPS 历史上的又一次世纪对决！


□Overstrike

此外，根据近期各渠道传闻，极有可能在 E3 上公开的 EA 游戏还有《龙之世纪 III》、《死亡空间 3》、《极品飞车》新作等，这些游戏都有望在年内发售。

EA 关注作品

游戏名	对应机种	预定发售日
荣誉勋章 战士	PS3/X360	2012年第四季度
极品飞车新作	未定	未定
龙之世纪III	未定	未定
死亡空间3	未定	未定
Overstrike	PS3/X360	未定
Respawn新作	未定	未定

More, GO: 73155.blog.163.com

Ubisoft


■刺客信条III

在 Wii 上，大多数欧美第三方铩羽而归，惟有育碧赚得盘满钵满，“《跳舞吧》系列”至今在欧美高烧不退，比任天堂第一方游戏更加畅销。因为在 Wii 上取得的成功，育碧也将成为对 Wii U 支持力度最大的第三方，而且因为育碧与任天堂之间非同寻常的亲密关系，育碧将会比其他第三方更早拿出高完成度的 Wii U 作品。目前育碧


■彩虹六号 爱国者

已经确定的 Wii U 游戏就有《刺客信条 III》、《雷曼传奇》和《幽灵行动在线》，这些游戏都很可能以同步首发为目标。相信在任天堂的展前发布会上将会给育碧留不少时间，而在岩田聪所说的“西方对 3DS 的支持”中，也少不了育碧。

缔造《刺客信条》的美女制作人婕德·雷蒙德秘密开发《分裂细胞 6》多年，今年有望亮相于 E3 展。本作据称是系列的一次重大变革，也许会融入一些《刺客信条》的元素。此外育碧值得关注的游戏还有《刺客信条》PSV 版新作。当然，今年育碧重点宣传的头号大作还是《刺客信条 III》。

Ubisoft关注作品		
游戏名	对应机种	预定发售日
刺客信条III	PS3/X360/Wii U	2012年10月30日（PS3/360版）
孤岛惊魂3	PS3/X360	2012年9月4日
彩虹六号 爱国者	PS3/X360	2013年
分裂细胞6	未定	未定
幽灵行动在线	Wii U	未定
雷曼传奇	Wii U	未定


■雷曼传奇

Bethesda Softworks

《生化危机》之父三上真司成立的探戈工作室最近公开了被 Bethesda 收购后的首款游戏“Project Zwei”，有三上的实力保证，而且又是其擅长的恐怖生存游戏，相信本作定会不负重望。今年 Bethesda 重点宣传的游戏将会是《上古卷轴 Online》，虽然本作仅公布了 PC/Mac 版，但 Bethesda 近年的作品销量主要来自家用机，《上古卷轴 Online》宣布登陆家用机并不是没有可能。至于发售日临近的《冤罪杀机》，本次是其首次公开展出，能否成为 Bethesda 的又一个王牌在此一举。


■上古卷轴Online


■冤罪杀机

Bethesda Softworks关注作品		
游戏名	对应机种	预定发售日
Project Zwei	未定	未定
上古卷轴Online	PC/Mac	2013年
冤罪杀机	PS3/X360	2012年10月9日

Square Enix


■杀手47 赦免

最近 Square Enix 确认《最终幻想 Versus XIII》将不参加 E3 展，令人大失所望，这款公布至今已有 6 年的游戏正在让人失去耐心。看来


■古墓丽影

今年 SE 的 E3 阵容中能够期待的只有原 Eidos 方面的游戏。去年靠一段预告片大受好评的《古墓丽影》预计会有试玩 DEMO，能否超越《未知海域》届时可见分晓。同样实力非凡的《杀手 47 赦免》也将全力出击，最近该作公布的新画面完成度极高，看来有望成为 SE 本财年的盈利支柱。

日系游戏方面，《最终幻想 X 高清版》的 PSV 版备受瞩目，不过该作似乎开发度不高，能公布个预告片就算不错了。至于《勇者斗恶龙 X Online》，也有可能因为任天堂宣传 Wii U 的需要而首次公开 Wii U 版的实际画面。另外野村哲也最近表示《王国之心》回归家用机的时机已到，况且今年是该系列诞生十周年，E3 展可能会有新作情报。

Square Enix关注作品		
游戏名	对应机种	预定发售日
杀手47 赦免	PS3/X360	2012年
古墓丽影	PS3/X360	2012年第三季度
无间龙头	PS3/X360	2012年8月14日
最终幻想X 高清版	PS3/PSV	未定
勇者斗恶龙X Online	Wii/Wii U	2012年8月2日（Wii版）

Capcom

多数大作都或多或少地会经历延期，而《生化危机 6》不仅没有延期，还提前发售！可见 Capcom 对本作信心满满，也可见本作开发进展顺利，估计已经顺调进入后期阶段了。作为当今日系高清大作中最值得期待的游戏，《生化危机 6》越发具有国际一流巨作的风范，这次 E3 的首次公开展出应该会有试玩版。

去年 Capcom 业绩下降，今年 Capcom 表示其营收将创造新纪录。除了《生化危机 6》使其底气充足外，相


■生化危机6

More, GO. 73139.blog.163.com

信也有面向日本的重点大作，比如《怪物猎人》新作。不管是 3DS 的《怪物猎人 4》，还是 PSV 或 PSP 的《怪物猎人携带版》新作，都将对日本掌机市场造成冲击。另外，以目前 Capcom 与任天堂的关系，闪电发表 Wii U 版《怪物猎人》新作、或者《生化危机》登陆 Wii U 也不无可能。


■失落的星球3

Capcom关注作品		
游戏名	对应机种	预定发售日
生化危机6	PS3/X360	2012年10月2日
失落的星球3	PS3/X360	2013年第二季度
鬼泣DMC	PS3/X360	2012年
街头霸王对铁拳	PSV	2012年第三季度
跨界计划	3DS	未定

Konami


■Project Orge

去年缺席 E3 展的小岛秀夫今年将会是重点关注对象，小岛秀夫已经确认《潜龙谍影崛起 复仇》将于 E3 2012 提供试玩版。而且小岛秀夫本人开发的重点大作也极有可能首次公开，这个代号为“Project Orge”的游戏使用小岛组研发的 FOX 引擎制作，可能是原创新作，但也有传闻说是《潜龙谍影 5》。作为 PS 阵营忠臣的小岛秀夫也有可能公开一款 PSV 大作，也许是《潜龙谍影崛起》或者“Project Orge”的 PSV 版。


■潜龙谍影崛起 复仇

Konami关注作品		
游戏名	对应机种	预定发售日
潜龙谍影崛起 复仇	PS3/X360	未定
职业进化足球2013	多平台	2012年第三季度
终极地带 高清合集	PS3/X360/PSV	2012年
Project Orge	未定	未定

NBGI

去年 NBGI 稳坐日本首席游戏发行商宝座，但在欧美市场上，NBGI 的竞争力似乎有每况愈下的趋势。在 NBGI 目前已知的作品中，能在欧美畅销的也就只有《铁拳 TT2》。可以说，除了《铁拳》组和《灵魂能力》组之外，NBGI 的日本游戏开发团队已对欧美市场无能为力。目前 NBGI 只有通过与欧美游戏工作室合作的方式维持其海外事业。本次 E3 展 NBGI 的主要关注之作是《铁拳 TT2》，《铁拳对街头霸王》公开的机会并不大，不过 PS3 的《传说》新作有望亮相。

NBGI关注作品		
游戏名	对应机种	预定发售日
铁拳TT2	PS3/X360	2012年第四季度
传说新作	未定	未定
龙珠Kinect	X360	未定
时间与永恒	PS3	2012年
星际迷航 游戏版	PS3/X360	2013年第一季度


■铁拳TT2



■龙珠Kinect

SEGA


■梦幻之星Online2

因为街机与家用机市场的双双萎靡，世嘉近年来表现不佳，家用机方面，世嘉几乎没有可以拿得出手的大作，尤其是缺乏能吸引欧美玩家的大作。世嘉在欧美靠的依旧是索尼克，但是销量在持续下跌中。今年世嘉方面值得关注的游戏是其代理发行的白金工作室新作，神谷英树开发中的新作可能会在E3展上公布，相信将会是又一个充满动作爽快感的原创游戏。至于立足日本的“《如龙》系列”，在 E3 展上首次亮相的可能性不高，不过若是配合主机厂商的宣传需要，公开《如龙 5》的预告片也不无可能。

SEGA关注作品		
游戏名	对应机种	预定发售日
梦幻之星Online2	PSV	2013年
初音未来 女歌手计划NEXT	PS3/PSV	2012年
VR战士5 最终对决	PS3/X360	2012年第三季度
索尼克全明星赛车 变形	多机种	2012年第四季度
如龙5	未定	未定

敬请关注本刊E3 2012现场报道！

当玩家看到本篇研究时，游戏已经发售了一个月，相信大家都已把手头的游戏通关。由于本作的支援系统十分强大，而 DLC 关卡的加入也让游戏难度直线下降，导致本作的高难度比起之前几部作品来说要简单不少。因此本次的研究重在补遗资料，为大家献上全外传和目前放出的 DLC 关卡攻略，至于之后更新的 DLC 关卡会在今后的“3DS 应援团”栏目中继续放出。

3DS	火焰之纹章 觉醒	Nintendo	策略角色扮演
	ファイアーエムブレム 觉醒		日版
	2012年4月19日	1人	4800日元
	无对应周边		



文 洛克
协力 苍穹
美编 心の永恒

外传攻略

外传 1 弱き者、それは

进入条件：3 章“战士の王国”完成后开启

开始敌人会从四面八方朝我方发起进攻，最好派两名队员堵住道路和敌人慢慢耗，争取时间让主力部队将上方的三名敌人干掉。左上角的宝箱存放着必杀枪和传送杖，一个“好心”的盗贼会帮我们把必杀枪运过来，只要在他离开地图前干掉他就能取得必杀枪，不要错过。

※ 若想让枪兵**ドニ**加入，必须让他在本关升一级，建议和斧骑士**フレデリク**组队并需找机会补刀。**ドニ**的成长率极高，虽然前期很弱，但练到 LV.10 就能使用**チェンジプルフ**转职成战士或佣兵。

外传 2 秘密の行商人

进入条件：5 章“圣王と暗愚王”完成后开启

村庄保卫战，除了击破 BOSS 外，访问村庄获取物品也是我们的目的。不过这要赶在在山贼到达前完成，否则村庄会被山贼破坏。虽然村庄门口有 NPC **アンナ**帮我们抵挡杂兵，但她顶多只能撑 2 ~ 3 回合，我方还是要加快脚步才能确保村庄的安全。最好让天马骑士**スミア**搭配高防御的后卫绕过弓兵访问村庄，其余人马则在后方清理杂兵。本关的地形多为森林，多加利用可以大幅降低治疗的压力。

外传 3 闭ざされた平和

进入条件：7 章“侵略”完成后开启

关卡目的在于保护三名 NPC 逃跑，过关时 NPC 的生存人数关系到奖励品的获得。NPC 十分脆弱，只要遭到敌人攻击必死无疑。难点在于地图左端的天马骑士，如果有练天马的话，应尽早让她过去牵制住敌人。注意在本关登场的尸兵综合能力都有一定程度的提升，最好将主力队员的武器全换成钢系确保我方有足够的输出。虽然不能与 NPC 组队，但玩家还是可以给其补血的，必要的时候甚至可以用**レスキュー**（传送杖）助他们脱离险境，另外访问东北的村庄也能得到“圣**なる**弓”。过关时根据村人的数量，1 ~ 2 人生存时可以得到“天使**の**衣”和“丸太”，3 人全部生存的话还能追加一个“**おたま**”（恶搞武器饭勺，不追求完美的话可以考虑放弃）。



外传 4 行商人アンナ

进入条件：9 章“圣王**エメリナ**”完成后开启

本关的大部分敌人都是持斧山贼，实力平平，惟一要注意的就是 NPC **アンナ**了，她所处位置会遭到敌人主力部队的围攻，应尽早派兵帮她解围。本次用**クロム**和她交谈就能让她加入（外传 2 不和她对话同样能加入），**アンナ**的职业是怪盗，拥有盗窃技能的她正好能帮我们搞定本关的宝箱。注意 BOSS 会主动攻出来，其特技效果是“HP 在一半以下时必杀 +20”，尽量计算好伤害用魔法将其击倒吧。地图上的 4 个宝箱分别是：金块（大）、**キルソード**、术书、**リライブ**，建议解决 BOSS 后留一个弓兵，等**アンナ**将全部宝物都解决后再干掉敌人过关。

在 13 章结束后，队中有已婚女性的话就会触发相应的外传，有些地点可能暂时无法前往，不过无须担心，等其他章节开启，路线打通后即可进入外传。**ルキナ**在穿越时空时失散的同伴其实就是我方队伍的下一代，进入相关外传后可通过特定方法将他们招入队中。后文中外传 5 ~ 16 的攻略顺序并非是固定的，不少关卡也有一定难度，父母的能力和特技对子女登场时的能力有影响，因此玩家们可以在主线调整后再做挑战。

外传 5 传说の继承者

进入条件：**リズ**结婚、13 章“古き血脉”完成后开启

本关的地图较大，位于中央的 NPC **ウード**可用**リズ**说

More, GO. 73139.blog.163.com

©2011 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

得，由于他会脑袋发热地冲上前线，尽早说得他并保护起来比较好。除了ウード外，和其他3个NPC对话也能获得物品，其中西南的NPC带有“精灵の粉”，建议优先救援。本关的敌人会出现携带银系武器的刺客，战斗的时候不要因为轻敌而让空军进入他们的攻击范围，必要时可通过切换前卫的方式解除威胁。

外传6 花の似合う男

进入条件：**オリヴィエ**结婚、13章“古き血脉”完成后开启

本关的敌人都是上级职业，最好在我方主力的战斗力达到130以上再来挑战。**アズール**可用**オリヴィエ**说得，需要注意的是，本关如果让他击破一定数量的敌人，过关后可以得到特殊奖励，具体为：特效药（1人）、**キルソード**（2人）、**はやての羽**（3人）、金块（4人）、**ハマーン**（5人）。比较靠谱的方法便是让他和一名能增加速度和力量的成员组队，然后利用多重支援的效果提升他的基础能力，之后利用地形优势和敌人慢慢周旋，只要瞄准敌方使用弓箭的刺客，想要补刀成功并不困难。其中位于地图左面的敌人空军部队建议事先派一队角色吸引火力，免得让他们前来碍事。

外传7 气高き血统

进入条件：**マリアベル**结婚、13章“古き血脉”完成后开启

一场防守战，派几队强力角色守住周围的缺口就没难度了，**ブレディ**可用**マリアベル**说得，注意本关登场的村民同样关系到一名攻击和生存能力都不错的角色。注意不要让我方的回复系角色上前线，很容易遭到敌人远程部队狙击，一旦前方的友军空血，可以通过切换前后卫或是**リブロー**（远程治疗杖）的方式回血。



过关后的奖励，具体为：**リライブ**（1人）、圣なる枪（2人）、金块（3人）、天使の衣（4人）、**リザーブ**（5人）。由于这几个村民不会移动，只要事先干掉敌方的远程部队就能免除威胁，尽量在左右两端派遣

外传8 污された决斗

进入条件：**ソワレ**结婚、13章“古き血脉”完成后开启

本关有不少锁住的门和宝箱，最好派一名盗贼出场，能省去不少麻烦。**デジェル**的防御力不俗，旁边的敌人暂时对她造不成什么威胁，可以先不用管她，采取防守战术将来袭的敌人全部解决后再去救援，期间让回复系角色用**リブロー**（远程治疗杖）帮她回复点血即可，如有必要可使用**レスキュー**（传送杖）救援。注意本关很多敌人都持有远距离攻击武器，不要让生存能力低的角色担任前卫。两旁的阶梯在前6个回合会涌出不少援兵，一时大意而让阵型出现缺口的话，高难度下很容易导致血量不足的角色丧生。东、西两个宝箱内分别是“金块（中）”和“**ショートスピア**”，不要错过。

外传7 气高き血统

进入条件：**スミア**结婚、13章“古き血脉”完成后开启

开始同伴**シンシア**处于地图左端，她会在第一时间内和我军接触，为了避免失手杀死她，最好在第一回合就派**スミア**说得她。本关难度不高，BOSS **リューゲル**位于地图北侧的NPC佣兵团后面，战斗时她会用谎言煽动他们攻击我军。不过由于干掉这些中立的佣兵也没有什么奖励，就不要放过这些白送的经验值了。注意BOSS带有技能**ラツキ-7**（7回合内命中・回避+20），感到棘手的话可以静等到第8回合再发动攻势。

外传10 迷いの刃

进入条件：**ティアモ**结婚、13章“古き血脉”完成后开启

本关的同伴**セレナ**可以用**ティアモ**说得，不过战斗开始后她会自行沿东侧的道路向北移动，我方要确保她的生命安全。她和之前出现的村民一样会全程不要命地狂奔，一定要提前派遣几名强力角色帮忙开路，如有必要可以让我方回复系角色使用**レスキュー**（传送杖）延缓其行动。西北和东北的楼梯会在第2和第4回合结束时出现援军，注意敌方的刺客带有**すり抜け**（穿过我方单位），不要被他们偷袭到回复系角色。当**セレナ**和**ホラント**对话后她就会正式加入，同时地图上方的楼梯会出现敌人增援，记得提前做好准备。两个宝箱中的道具分别是“**サンダーソード**”和“金块（中）”。

外传11 天驱ける双龙

进入条件：**セルジュ**结婚、13章“古き血脉”完成后开启

老规矩，本关存活的村民关系到奖励道具的获得，具体为：**ドラゴンキラー**（1人）、术书（2人）、**リカバー**（3人）、金块（4人）、天使の衣（5人），如果想要提高HP上限的天使の衣，最好马上派遣空军前去救援，再派其余人马挡住道路即可。注意第二回合开始敌方的飞龙统帅就会和我方主力部队交锋，这里一定要确保驻守的我方单位能通过反击干掉他们，否则下回合他们便会屠杀村民。第3回合开始第二批飞龙统帅会采取行动，第5回合结束时北侧的城砦还会出现援兵，应提前派空军部队前去吸引火力，这样才能有效保护所有村民。

外传12 时の迷い子

进入条件：军师结婚、13章“古き血脉”完成后开启

マーク的初始职业并不固定，如果父亲是**クロム**或母亲是**ルキナ**的话，职业为战术师，其他情况下则与自创角色的配偶的职业一致。开场后建议第一时间派飞行兵种过去说得，并马上占据南北方向的过道，这样就能抵挡敌人的进攻，其余角色照常向北挺进即可。第3～6回合结束时，东南和北侧的楼梯会交替出现援军，建议不要冲得太快，3个宝箱内分别是：**リザーブ**、**チェンジプルフ**、金块（中），击倒BOSS后还可以额外得到一个稀有道具“神龙の泪”。

外传13 佣兵战争

进入条件：**ベルベット**结婚、13章“古き血脉”完成后开启

本关有些特别，我们要以武力介入两个佣兵团之间的战争，开战前要选择帮助哪一方面的佣兵团，确认后另一方就会变成敌人，而4个村落也会强制关闭两个。想快速过关的话推荐帮助赤色佣兵团，这样可以用**ベルベット**第一时间说得兽人**シャンブレー**并让他脱离险境。

过关时系统会根据残余的NPC佣兵数量得到一定的资金作为报酬。其中西侧的重装团以将军、佣兵和贤者为主，帮助他们的话村落中可以得到的是“龙の盾”和“**ビーストキラー**”；东侧的骑兵团以圣骑士、弓骑士和女武神构成，帮助他们可从村落中获得“**ハンマー**”和“力のしずく”。实际上选两次“いいえ”再选两次“はい”，可以同时与两侧开战，不但村落中的道具可以全部拿到，过关时更能得到10000G奖励。不过代价就是要和满屏的敌人作战，如果全队不是战斗力高达180以上的强力角色，不建议采取这种高风险的做法。

More, GC-731391.blog.163.com

外传14 沙尘舞う地で

进入条件：ミリエル结婚、13章“古き血脉”完成后开启

让**ミリエル**访问西南的村落能说得**ロラン**，由于本关是沙漠战，加上敌人没有弓手部队，自然是空军和魔导士的天下。注意初期敌人会派遣部分兵力袭击东北的村落，最好派一名强力的空军部队抢先访问该村落。成功访问后次回合西北会出现新的村落，而北侧和西南也有敌援军赶到；访问西北的村落后东南再次出现新的村落，东北和南侧也会出现第二波敌援军；访问最后一个村落后得知重要的情报，且地图东、西出现最后一波敌援军。三个村落中分别可以得到：**力の药**、**はやての羽**、金块（大）。而完成这一系列事件后让角色在BOSS西1格、南2格的位置待机能找到“**女神の杖**”。



外传15 秘められた一矢

进入条件：サーリャ结婚、13章“古き血脉”完成后开启

开战后**ノワール**深陷敌阵之中，如果放任她不管很容易被敌人秒杀，第2回合她会捡到“**钢の弓**”并成为可操作角色，应马上控制她和大部队汇合，期间要优先干掉地图左边的敌空军，将敌人一一狙杀后再去与西边的BOSS开战。虽然敌方都是上级职业且手持蓝色的炼成武器，但本关并没有敌援军，只要能顶过前期的压力，中后期就会非常轻松。

外传16 幼き龙の娘

进入条件：ノノ结婚、13章“古き血脉”完成后开启

本关的地形和我们开了一个小玩笑，第2回合结束时**ンン**所在房间的墙壁会发生坍塌，如果没有及时赶到的话她很快就会被敌人围杀。建议开战后立刻向南进军，配合舞女的再动和**レスキュー**（传送杖）能让主力部队快速和她接触，并让**ノノ**说得她。进军时要小心手持远程魔法的敌人，虽然命中率依然不高，但几轮下来运气不好还是有可能中招的。当我方突破房门后墙壁会大量坍塌，周围的敌兵会一举攻来，若觉得吃力可以先退回地形狭隘的地方打防守反击战。宝箱中的道具分别是：**リカバー**、**チェンジプルフ**、金块（中），不要错过。

外传17 悠久の思い

进入条件：18章“双剑の兄妹”完成后开启

本关需要保护**チキ**，由于敌人以空军为主，我们可以事先装备一些对空军有特效的武器作战。开战后东、西、南三个方向会源源不断地出现敌人，此时应采取防守反击的战术保护**チキ**，并让军师使用“**七色の叫び**”增加我方的能力。撑过前面几个回合后敌方将领会亲自上阵，此时便是反击的时刻，派几个高机动部队超度他吧。

DLC关卡

异传 英灵の魔符1

配信时间：2012.4.19　**价格**：2012年5月31日前免费

本关的地图正是系列初代《暗黑龙与光之剑》的第一关，登场的敌人也全是系列的经典角色，相信从FC时代就开始接触系列的老玩家一定会泪流满面吧？本关的难度不高，实在打不过的话可以让NPC充当炮灰，我方再趁机补刀。值得一提的是，本关有两个闪光点和两个村落，也就是可以取得四个随机道具，建议在刷级的时候配置一名空军去踩点。过关后可让**アルス**成为同伴，他的能力十分优秀，可惜没有支援对话，导致战斗力下降不止一个档次。

异传 英灵の魔符2

配信时间：2012.4.26

价格：250日元（需购入英灵の魔符1）

比较偷懒的一关，地图完全沿用“英灵の魔符1”，只是初始站位和敌人有所变化。本关难度依旧不高，相信打过上一关的朋友能轻松应付，过关后可将**ロイ**收入队伍。

异传 英灵の魔符3

配信时间：2012.5.2

价格：300日元（需购入英灵の魔符2）

本关要面对大量敌人，好在他们的实力不强，我方战斗力在100以上就能确保人生安全。开战后左右两路的敌人会积极地发动进攻，最好提前占据森林地形应战，并优先解决敌人的回复单位，胜利后可将**ミカヤ**收入队伍，同时获得全能力+2**の书**，使用后角色可习得技能“全能力+2”。

异传 金と银

配信时间：2012.5.2

价格：300日元

相当破坏游戏平衡性的一关，也是最实用的一关。在部队平均战斗力超过140的情况下一场可轻松获得数万资金，几场下来足以将主力的武器强化一遍。本关登场的敌人身上均携带金钱，分为1000G、3000G、5000G和7000G四个档次，击破后可获得等价的军资，携带金钱越多的敌人实力越强。战斗开始后敌人会一路向下企图脱离战场，由于本关的敌人全部带有“すり抜け”（穿人）技能，无法使用堵路战术，不过敌人不会主动发起攻击，我们也可以根据当前实力有针对性地选择攻击目标，注意携带7000G的敌人移动距离更长，最好优先击破。

异传 王对王 纹章篇

配信时间：2012.4.26

价格：350日元

和之前的DLC关卡不同，以“王对王”命名的关卡难度会稍有上升，敌人中甚至有战斗力超过160的上级职业，因此就不要指望能向之前那样用NPC当炮灰的战术过关了。开战后要小心右下角的敌人，其中的剑圣**セリス**带有奥义“流星”，不要给他触发的机会。解决第一波敌人之后就可以朝左边进军了，这支由**シグルド**率领的部队实力远不如**セリス**的部队，注意贤者**アルヴィス**带有技能“大盾”，最好不要使用近战武器攻击他，胜利后可将**リーフ**收入队伍。

异传 王对王 圣战篇

配信时间：2012.5.2

价格：400日元

本关要和英雄王**マルス**为敌，“纹章篇”的敌人自然也成为我方的援军。和“纹章篇”相比本关的难度直线下降，敌人也仅有140左右的战斗力，不过要注意敌人的武器都不是大路货，特别是两个**マルス**更是手持法尔西昂和霸剑，最好有针对性地击破敌人。

More, GO: 7313S.blog.163.com



大家拿到本期UCG的时候，距离游戏发售已经过去了大约一个月的时间，不知各位都将《巫师2》进行到了何种程度。由于本作流程长度厚道，剧情精彩，因此将主线通关一遍就需要用去将近三十个小时，因此将两大阵营的不同路线走完是需要大量时间的。不过，本作虽然内容丰富，但全成就的总体难度却并不算高，相对麻烦一些的可能就是隐藏在主线流程、分支任务各处的抉择类成就，以及暗黑难度通关这个对操作有一定要求的难度成就。本次的研究中心就针对这两处进行详细讲解，其中暗黑难度邪道打法研究由华尔兹提供，助各位想要全成就的玩家一臂之力。

文 铃&华尔兹 美编 NINA

巫师2 王国刺客 加强版	NBGI		角色扮演
X360	The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition		繁体中文版
	2012年4月17日	1人	1490新台币
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

主线补完

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION

研究中心 RESEARCH CENTER

《巫师2》中面临抉择的地方有多处，除了少量关键抉择点之外，玩家的大部分选择造成人物之间的对话不同、获得的物品不同、剧情发展略有不同、流程中所经历的战斗稍有不同。游戏进入第三幕之后，罗契路线有两个发展方向：与罗契一道去拯救阿奈丝公主，或者拯救特莉丝。伊欧菲斯路线在第三幕同样有两个发展方向：与伊欧菲斯一道拯救菲丽芭，或者拯救特莉丝。其中，两大阵营拯救特莉丝的过程基本相似。在298期的攻略透解中，铃在罗契路线选择了拯救特莉丝，在伊欧菲斯路线选择了拯救菲丽芭，由于时间关系未能将拯救阿奈丝公主的路线给出，借此研究的机会补上，考虑到拯救公主关系到“勤王者”成就的获得，因此建议大家将其完成。



杀人无数

触发章节：第三幕（罗契路线）

上一主线：泰莫利亚之名！ 相关成就：“勤王者”

与国王会面完毕，回到洛穆涅主广场中央，在那里能找到通往科德温营地的地道（广场上的一个缺口，从斜坡处下去），与罗契对话完毕后亚克席两个守卫，往凯德维尼营地走。下层都是些士兵，配合阿尔德法印，格挡和反击可以轻易的收拾他们。进门后敌人比较多，先去干掉左边的敌人，往右走与三个手持大盾牌的士兵战斗时，法师会在二层使用火焰援护，注意躲开。往前走有弓箭手在二楼援护，可以把地面的敌人引到弓箭手的射程范围外来打。法师落地后不要急着追，提前换上阿尔德法印，等他身上的保护法印效果消失就用阿尔德将其打倒在地，追上去砍，反复几次干掉他，找戴斯摩算账。

救到阿奈丝公主后，有两个选择，这会关系到下一主线中“术士高峰会”上发生的剧情，杰洛特可以赞成罗契遵守约定，把公主交给拉多维德，也可以说服其必须慎重思考，把公主交给纳塔利斯。这里流程按照说服罗契把公主交给纳塔利斯来发展。出门遇到骑士团的士兵，开战后立刻格挡或翻滚躲开攻击，然后拉开距离将他们逐个击破。



MoKo CO: 73139.blog.163.com

©The Witcher ©is a trademark of CD Projekt RED S. A. The Witcher game ©CD Projekt RED S. A. All rights reserved.
The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

主线易错过成就 THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION

由于两大阵营的主线中都有专属成就，因此剧情类的成就是无法在一遍完整的流程中拿齐的，公共路线的成就有小部分能通过 S/L 打法取得，不过考虑到反正游戏至少也要打两遍，所以可以稍事计划一下来提高效率。

公共路线成就

鹰眼

相关主线：遵照国王意志

“遵照国王意志”任务中，需要辅助国王操作弩炮杀死艾奇维里，将准星瞄准屏幕中央一个隐约有敌人在晃动的地方，下令开炮，如果命中，则会看到两个可怜虫被轰飞，接着国王询问是否击中时，杰洛特会回答“他倒下了”。如果未能命中，剧情中会看到两个敌人躲开了，杰洛特也会回答“他躲开了”，此时应该立刻按下 START 键读取之前的自动存档。满足条件的话，成就会在这一小段剧情结束后解开。



影之人＆触手收集者

相关主线：不道德的计划、巨章鱼怪

在主线“不道德的计划”完成之前，一定不要把主线“巨章鱼怪”完成。在夜间与罗契到达罗列多的住宅后，暂时无法进入，因为罗列多要和席儿讨论事情，这时下楼和罗契说话，会有人过来表示罗列多的后院有能够制作专门对付巨章鱼怪陷阱的关键零件，接下来马上存档，准备从屋子的右侧潜入过去，翻进后院，从左边的梯子爬到窗前，偷听完毕后，从屋子的另一边翻出去，然后能看到右边有一大堆箱子，把每一个箱子的东西捡起来。值得注意的是，此处打晕士兵后，有一定几率看不到自己捡起的道具，倘若这种情况发生了，请按下 BACK 键调出道具菜单，查看物品栏里是不是多了一个叫“铁架”的任务物品出来，如果已经得到，那么就可以放心离开了，要是还没有就接着找，已经错过的话就只能读档重来。



找赛锥克购买“巨章鱼怪陷阱”的蓝图，然后立刻做出来。与章鱼怪进入 BOSS 战之后，能看到场景左前方有一处闪光的位置，走近系统会提示按 A 键放出陷阱，下面只需要等章鱼的触手拍下来就行了。

巨章鱼怪护甲

相关主线：巨章鱼怪

将巨章鱼怪击败后，一定要记得捡尸体上留下的材料，然后再返回浮港找商人领赏，接着可以获得“巨章鱼怪壳护甲”的蓝图，如果之前因为选择错误没有得到的话也可以去赛锥克那里花钱买。去旅店对面的商人那里买厚布和硬皮革的蓝图，两个的价格都是两百零一块钱。下面需要做的就是收集齐材料，去铁匠铺找矮人，把护甲做出来就行了。

巨魔之友＆巨魔杀手

相关主线：弗坚攻城记（第二幕罗契路线）或 特莉丝在哪里？（第二幕伊欧菲斯路线）

游戏中总共会遇到三只巨魔，在主线第二幕遇到的两只巨魔是第二只和第三只，第一只巨魔则出现在第一幕的分支任务“巨魔的麻烦”中，因此要想拿全这两个成就还得劳烦各位移步后文“公共分支成就”中“巨魔的麻烦”部分查看一下。

“巨魔之友”要求帮助全部巨魔，“巨魔杀手”则要求全杀，因此不能同时完成，必须走两遍流程，考虑到成就被分散到了两条路线中，因此玩家只需要一条线路全放过，另一条线路全杀就好了。罗契路线中，会先遇到女巨魔，再遇到男巨魔，只要礼貌地跟它们对话即可放过他们，或者不由分说直接杀。伊欧菲斯路线中，会先遇到男巨魔，之后会看到女巨魔被几个人围攻，想救女巨魔就去帮忙并劝它回家，否则就帮助人类干掉巨魔。

撒玛利亚好人＆猎女巫者

相关主线：巨龙上场

与巨龙决战前，会在塔顶遇到席儿，她准备利用传送门离开时遇到了麻烦。倘若马上取下宝石就能救下她，无视的话就可以看到她惨死的过程。由于已经快到游戏的末尾阶段，而且这个选择几乎不会对接下来的流程发展造成影响，因此建议在爬塔之前存档，接着只需要先不救，然后读档，再救，就能拿到两个成就。



龙＆龙之心

相关主线：巨龙上场

“龙”的要求是杀死巨龙，而“龙之心”的要求是放过或拯救龙，其中拯救龙只能在走伊欧菲斯路线中达成。在与巨龙的决战中将其击败后，如果走的是罗契路线，会有两个选择，杀死巨龙或放过巨龙，建议在此处选择杀死，因为伊欧菲斯路线中拿到拯救龙的匕首才能取得“破术者”成就，而取得匕首后就会自动拯救巨龙。

老朋友＆复仇者

相关主线：弑王者（终幕）

进行到终幕后，杰洛特要去面对雷索，劝说他离开能避免战斗直接欣赏结局，同时解锁成就“老朋友”。如果执意战斗的话要与雷索进行宿命对决，将其战胜后解锁成就“复仇者”。可以先杀他之后读盘选择放过，也可以两大阵营各选一种结局方式。



More, GO: 73139.blog.163.com

TIPS 竞技场模式可以选择简单难度，而且无论胜败都会升级，即使死亡也不会重头开始，如果在某些战斗上受阻，只需要多熟悉一下就会通过，成就的取得应该只是时间问题。

罗契路线成就

观光客

相关主线：战争前奏：科德温

到达营地后，札维克会带领杰洛特逛军营，乖乖跟着他走，在成就解锁之前不要跟他说话。

死灵法师

相关主线：弑王者（第二幕）

这一个成就取决于杰洛特在戴斯摩进行仪式中的探索进度，所经历的最完整片段是从仪式刚开始两名刺客说话，一直到被杰洛特杀死。如果满足要求，成就会在仪式结束后立刻解开。仪式的前半段是一定不会失败的，即使在洞穴中因踩到陷阱而醒来也可以立刻继续，与雷索对话完毕，将会进入后半段的潜入。由于潜入一开始时玩家可以存档，所以后半部分基本也就失去了难度，如果被发现只需要立刻读档重来，接下来只需要击败一些杂兵，撑到杰洛特出现就行了。



国家利益

相关主线：弗坚攻城记

弗坚攻城记的最后，罗契会想要杀死亨赛特国王，此时只需要劝说他别这么做就行了。

伊欧菲斯路线成就

潜入行动

相关主线：王家之血

在主线“王家之血”中，必须坚称没有绝对证据证明史登尼斯王子有罪，这样才能触发潜入科德温营地取得亨赛特国王血液的流程。一旦进入科德温营地之后，经过营区时必须不被士兵发现游戏才能继续，否则会马上被乱箭射死。因此只要选择前往取得亨赛特国王的血，就不会错过这个成就。

破术者

相关主线：破解咒语

在第三幕中不要选择去找特莉丝，而应该前去救菲丽芭并带她离开，之后会进入主线“破解咒语”，接下来只有最终拿到匕首游戏才能继续，因此只要进入并完成主线“破解咒语”，这个成就就不会错过。

分支任务相关成就

THE WITCHER 2 ASSASSINS of KINGS ENHANCED EDITION

除了“斗剑士”和“偷心人”这两个罗契路线专属的分支任务成就外，其他的分支成就基本不受阵营的影响，不过“害虫控制”这个任务稍微有点特殊。如果走的是罗契路线，就一共只有四个巢穴任务要完成，其中有三个是公共任务，一个是专属任务。如果走的是伊欧菲斯路线，那么一共有五个巢穴任务要完成，其中三个是公共任务，两个是专属任务。完成任意一个阵营的全部巢穴任务，成就便会解锁。

公共分支成就

巨魔之友&巨魔杀手

任务名称：巨魔的麻烦

触发条件：第一幕到达浮港后调查告示牌。

在旅店前的告示牌上接到这个任务，任务中会遇到游戏中的第一个巨魔，如果想要达成“巨魔杀手”的话，见面就可以立刻砍了他，还能拿到巨魔的舌头，要是想达成“巨魔之友”，就耐心把任务做完。

去巨魔的巢穴调查，来到断桥附近救下一个被怪物围攻的村民，他会让杰洛特在杀死巨魔前能去找罗宾丹的长老谈谈。从断桥右侧跳到下层，遇到巨魔后需要开战，躲开它的冲刺攻击，把其生命值削减到一半，巨魔会请求杰洛特停手，如果想要直接杀死它拿巨魔舌头，可以选择“还不够好。”，接着回去领赏即可。如果想继续任务，就依次选择“你为何酗酒？”→“我会找出凶手，你则会戒酒……”。去罗宾丹找长老，一个叫乔瑞伯的老头，问他保护巨魔能有什么好处，最终会达成协议，不杀巨魔能拿到两百块钱。

从罗宾丹的桑德勒那里得知一个叫德米特里的人，去旅店地下一层找其手下布罗尼克对话，选择“恐怕你错了。收拾他们。”，将其击败后去罗宾丹附近的墓地（大地图上显示有三座小房子的地方），杀了这些家伙，去找巨魔，选择“我找到杀害你太太的凶手了。”，最后去找乔瑞伯，选择“那好吧，那么要再加一百……”，拿到自己应得的奖励。



图书馆长

任务名称：落入狂人之手

触发条件：第一幕中与赛锥克对话。

紧挨着浮港的小村庄叫做罗宾丹，一棵大树有木梯可以爬山去，赛锥克就在上面。与其对话询问是否有适合狩魔猎人的工作，之后能触发此任务。前往目标地点，对话完毕后要杀死一大堆发疯的孽鬼，注意别被围住，否则十分危险。往前走还有一堆孽鬼，建议用伊格尼配合轻攻击，将它们杀死后旁边就是地道入口。

遇到妖灵后注意不要硬拼慢打，因为此时杰洛特的能力并不强，昆恩法印比较好用，将它们击败后启动徽章，不要漏掉任何道具，由于事关一个成就，因此这里要善用徽章，地图不大，不要放过任何角落。再次遭遇妖灵时也用同样办法，启动徽章不要错过道具。往前走会遇到一个叫葛莱德雷的人，对话完毕后为他寻找镇定剂，不要从左边的门进去，而是直接右转，在火墙的右边能看到一个小门，进去后找

More, GO 73139.blog.163.com

TIPS 如果选择与伊欧菲斯同阵营，那么有好几次都要带着一大群的同伴一起行动，考虑到他们基本不用魔法，因此战斗中不用担心，但平时行动很容易被卡住，特别是大家挤在一起进门或上楼梯时，最好让他们先走。

到镇定剂，左边有个妖灵，把它干掉后获得宝箱中的道具，返回葛莱德雷身边。火墙消失后往前走，与鬼魂对话完毕去左前方房间角落里的宝箱处，找到最后一份医疗档案（医疗档案四），此时成就“图书馆长”会自动解锁。

原路返回去找葛莱德雷，对话后返回地面，如果选择“有样东西你得看看。跟我来。”就会将两人交给鬼魂处置，任务也会结束，或者选择“那鬼魂要向你索命。”告诉他们情况。如果选择后者的话，可以马上去把孽鬼的眼球和心交给鬼魂，但是这样就会被发现并开战，原本最好的办法是回到浮港找正忙着的屠夫阿马迪斯·米勒，买到两份猪的眼球和心（不扣钱），再拿回来给鬼魂，这样就能将其骗过。但由于与鬼魂见面时给予道具无法选择，而任务道具里的孽鬼眼和心又扔不掉，于是一场战斗在所难免，怕麻烦的话可以直接出卖这两个家伙。击败鬼魂可以再得到一份医疗档案四，不过此时这个道具已经没有作用了。返回地面后还要决定是放这两个混蛋走，还是交给罗列多处置（确切的说是交给罗列多的母亲处置）。



害虫控制

任务名称：孽鬼合约
所属路线：公共路线
触发条件：第一幕到达浮港后调查告示牌。

浮港旅店前的告示牌上接到任务，然后去找赛锥克买叫做“霰弹”的炼金配方，然后在炼金页面去多做几个蜂窝炸弹在身上，如果直接找他买成品会非常昂贵，一个要一百多块。去野外打孽鬼来完善相关知识，然后用徽章的感应找到并炸掉四个巢穴即可（靠近巢穴按 A 键），完成后找路易斯领赏。

任务名称：安卓噶兽合约
所属路线：公共路线
触发条件：第一幕到达浮港后调查告示牌。

浮港旅店前的告示牌上接到任务，注意这些怪物在游戏的战斗中出现的名字叫“安德莱格战士”，不要弄错，先消灭一些安卓嘎兽来获取知识，接着在它们出没的区域能找到三个绿色的茧，靠近按 A 键将茧全部打开砍掉，就会出现一只安卓嘎兽女王，将其消灭掉，用同样的方法再解决掉第二只即可，回去找路易斯领赏完成合约。

任务名称：腐食魔合约
所属路线：罗契路线
触发条件：第二幕到达科德温营地后调查告示牌。

在营地的告示牌上接到任务，然后去营地外的一片区域找腐食魔打积累知识（打完可以原地冥想接着刷），注意不要跑进迷雾。知识积累完毕后需要找到并焚烧营地附近的九具尸体，注意最后三具尸体在通往预言家小屋的路上，完毕后回营地找波西莫领赏。

任务名称：矿坑苦差事
所属路线：伊欧菲斯路线
触发条件：第二幕执行主线“地下生活”途中自动触发。

下矿坑之前要与赛西而对话，那时他会要求杰洛特帮忙除掉那些怪物，至少带三个蜂窝炸弹再下去，要是在第一幕就买了“霰弹”的炼金配方就更简单了，要多少做多少。矿坑内有三处裂缝，靠近后按 A 键放置蜂窝炸弹，全部炸掉即可。

任务名称：人面妖鸟合约
所属路线：伊欧菲斯路线
触发条件：第二幕到达弗坚后调查告示牌。

在弗坚旅店的告示牌上接到此任务，“人面妖鸟合约”中破坏妖鸟巢穴需要用到专门的“人面妖鸟陷阱”，可以去弗坚铁匠铺买，一百六十一块一个，价格昂贵，而且至少要买七个，这里建议各位花一百零一块钱买图纸，收集材料后找人做，可以省下不少钱。当然如果怕麻烦手头又宽裕，可以直接买现成的。

陷阱准备好后去打人面妖鸟积累知识，知识积累完毕后会提示摧毁七个巢穴，摧毁巢穴的方法是把陷阱放置在地上，人面妖鸟会自己捡起来并带回巢穴，只要它把陷阱带走就一定会成功，把洞穴外的四个巢穴全部炸毁以后，还有三个是在洞穴内的，需要进洞后继续放陷阱，全部炸毁即可。如果在洞外时不小心放多了陷阱，不要担心，只需要将周围的敌人都清理干净，再靠近陷阱按 X 键就能回收。完成后回弗坚找赛西而领赏。

任务名称：石像鬼合约
所属路线：公共路线
触发条件：第三幕到达洛穆涅后调查告示牌。

去旅馆前的告示牌上接受合约，接下来必须与石像鬼战斗来获得与其对抗的知识，城内有三处石像鬼聚集的地方（如图），分别是洛穆涅城门左侧【①】，洛穆涅城门右侧【②】，圆形剧场旁【③】，分别对应三处封印，解开的方法为两种顺序随机，其中左侧房间【①】的宝箱里有另一分支“密码抄本”的触发线索。如果将石像鬼打完还没有获得知识，可以稍微离这几个房间远一点，冥想几个小时，再回来石像鬼会再出。值得一提的是，如果走的是伊欧菲斯路线，记得从大门前那段没有守卫的地方绕，不要走士兵集中的地方，否则会被围殴。

左侧房间的两种解法为：以背对进来的门口为基准，依次触摸左侧墙上的封印，右侧墙上的封印，左侧地上的封印，箱子前面的封印；或左侧墙上的封印，左侧地上的封印，箱子前面的封印，右侧墙上的封印。依次尝试即可，错误的话会损失一些生命值。

右侧房间的两种解法为：以背对进来的门口为基准，依次触摸右侧墙上的封印，右侧地上的封印，左侧墙上的封印，左侧地上的封印；或左侧地上的封印，右侧墙上的封印，右侧地上的封印，左侧墙上的封印。依次尝试即可，错误的话会损失一些生命值。

圆形剧场旁的两种解法为：以背对进来的门口为基准，依次触摸左侧地上的封印，右侧地上的封印，左侧墙上的封印，右侧墙上的封印；或右侧地上的封印，左侧地上的封印，左侧墙上的封印，右侧墙上的封印。依次尝试即可，错误的话会损失一些生命值。

封印全部解除后，回到主广场，找站在旅馆旁边角落里卖武器的巴勒司领赏。



More, GO: 73139.blog.163.com

TIPS 序章中如果选择劝亚历安·拉·瓦雷第以及其手下的士兵投降，可以在帮助其离开拉·瓦雷第地牢之后获得负重上限增加五十的奖励。

罗契路线分支成就

斗剑士&偷心人

任务名称：亨赛特万岁！

触发条件：第二幕完成主线“屠夫西达里斯”后自动触发。

第二幕主线任务“阴谋论”触发之后，去营地的告示牌那里，能看到有两个人在争吵，进入帐篷内找曼弗瑞说话触发主线“屠夫西达里斯”，接着只需要将这个主线完成，“亨赛特万岁！”就会触发。与波西莫说话准备参与比武，打赢前三场后会在第四场遭遇薇丝，战胜后去找薇丝，依次选择“真是一场精彩的比武。”→“我也想利用这个机会。”→“她既勇敢又美丽。”→“我喜欢这主意。”，接着可以欣赏与她的特殊剧情。



暗黑难度邪道打法

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION

注：下文将弗农·罗契路线简称为蓝衣路线，将伊欧菲斯路线简称为精灵路线。

暗黑难度只要有一个合理的加点顺序便可毫无难度可言，利用炼金天赋中的逆天技能——“突变”几乎可以破坏游戏的平衡性。只是初期升级加点时，攒够足够的加突变槽需要一个过程，一旦完成后游戏瞬间难度为零。

首先强烈建议玩家打通暗黑难度前不妨走一遍普通难度，反正全成就也要打两遍，第一遍熟悉流程还是很重要的。

整体而言，由于初期没有足够的技能槽插突变物，暗黑难度最难的地方应该在第一幕。序章和第一幕阶段基本上也就是被敌人砍中两刀死，面对1对多的情况下基本毫无胜算可言，此时最为重要的就是利用昆恩法印，法印破掉后再补，砍的时候多跑多翻滚，没事多抹抹油，不要贪刀是暗黑难度下的主要打法。

第一幕下船进村前可以拿到狩魔猎人银剑蓝图，之后第一时间打造，初期用狩魔猎人银剑基本就够了，后期会有顶级的狩魔猎人银剑，同样推荐打造一把。银剑造完后就推荐去做章鱼护甲任务，还可以拿成就，打造出来的章鱼护甲在初期算是强力装备，材料可以从章鱼尸体中找到，其他在广场商人那里可以买，卖完后冥想休息一段时间就又有新的了。当然，条件允许的话暗黑难度推荐去打造一套亵渎者套装，所有材料广场商人都有，不过价格不菲，可以后期来完成。其他支线能做就做，不想做就用下文中的练级方法去第二幕刷级。



培养逆天角色方法

玩家初期技能点数有限，一定要加到正确的地方。等炼金天赋开启后就把最逆天的“灌输”(所有突变效果增加)和“突变”习得，“炼金”技能可以在玩家炼金的时候随机刷出突变物，加两点后10%几率还是挺高的，所以一定要学。之后开始炼金造药水，材料在平时打怪的时候或者捡都可以拿不少，10%的几率很快就能刷出玩家想要的突变物。等玩家学完“灌输”技能之后就可以开始加突变物了，由于加了突变物后无法卸下，所以在这里再次强调一定要先把“灌输”技能学会，推荐玩家在突变物方面都装大幅的，如果实在刷不出就用普通的，小幅的就算了。加突变物一共三个方向，负效果路线，攻击路线或者防御路线，基本上用到的就是威力突变物、力量突变物、极致突变物，要加就只加其中一种，其他增加射程以及法印攻击力之类的可以不用。每种突变物加多个以上后就会有非常猛的效果，比如力量突变物在加5个以后就会变成25点攻击力，10个以上就是增加50点，游戏中最强力的武器也不过50左右攻击力，这种多个相同突变物相加后的效果非常变态。如果加极致效果方面的则成型时间比较晚，越到后面几率越高，35级后配合个别技能（如巧技和旋风）和武器可以有100%的几率打出负效果。不过初期效果不如直接加攻或者防效果明显，而防御即便再高，对付有些BOSS也比较吃力，所以华尔兹还是强烈推荐大家加攻击力为主，后期敌人基本一刀一个。走完炼金后开始加剑术路线的能力，增加突变槽的同时，有几个增加威力的技能（如猛劲）也非常不错。

有了强力防具和大致加点路线后会发现第一幕可以简单不少，章鱼怪纯粹背版就能打赢。蟹蜘蛛的话抹个杀虫油，用亚登困住其行动后绕背砍能把它屈死。打雷索猩猩的时候也是抹吊死者油，然后用加昆恩法印砍一下一翻滚的方法慢慢磨死他，雷索猩猩的转圈挥剑后破绽非常大，绕背可以砍两次。雷索加昆恩的状态就绕圈跑，别离太远，不然他会用法印和道具，近距离诱惑他出刀。第一幕末尾选择路线方面，个人感觉精灵路线升级快，要比蓝衣路线稍简单一些。

第二幕开始不久后就可以进行刷级了，方法如下。



More, GO: 73139.blog.163.com

TIPS 有些材料重量比较重，考虑到十分常见（例如木材），因此每次去征战前最好能卖掉一些，否则到时候很多好装备都会因负重超过上限的问题而没法带走。

练级大法

由于游戏中完成任务才会有很多的经验值，杀怪虽然也有，但少到几乎可以忽略不计，那是不是要升到35级只有做任务呢？其实游戏还是有刷级的方法的，只是危险系数很大，刺激度满点，方法如下。

无论走蓝衣路线还是精灵路线都可以，在第二幕中会有通往南北两方的迷雾场景，两个路线都是在第二幕迷雾中救完盟友开始，到消灭迷雾任务这段时期可以刷，其中剧情需要穿过迷雾的情况不算。迷雾中的敌人非常猛，最多两刀就能要了玩家的命，而且还有多个弓箭兵射箭，中两箭也是死。要进里面刷级最好还是有些能力的情况下，走突变攻击力路线会容易许多，不然会砍不动这里的敌人，停留的时间越久，死的几率越高。攻击力不够的情况，有个方法是买顶级匕首或者舞动之星扔死对方，不过买匕首和炸弹价格不菲，需要投资，仅在初期推荐。等玩家攻击力够5刀重攻击可以砍死一个敌人的时候，就可以刷了，先加昆恩法印后进入迷雾战场，之后立刻往回走（为了尽早逃离迷雾），注意别走出去，回去的路上很可能出现敌人，对着它猛砍，砍死后马上走出迷雾（注意一定要多翻滚，切换画面时被射死一样算死），出去后马上存档再进入杀，迷雾里杀一个敌人，等级低的情况下经验值几乎是暴涨，20多级以后是杀一个涨一格，杀16个升一级。到了后期突变物够多的情况下，杀人也会简单不少，熟悉跑路路线后可以试着多杀几个敌人再走。虽说迷雾中危险不断，升级也不是特别快，但依然推荐那些不想做任务或者想补那么几级的玩家来尝试。



利用上面的刷级方法基本可以在第二幕中将所需技能点数的突变物加个七七八八，多个威力突变此时攻击力应该足够惊人了。第二幕在防具方面用亵渎者套装就足够了，精灵路线几乎找不到太好的杀人钢剑，由于末尾会有多场与人类的战斗，建议还是买一把趁手的。银剑则可以找到不少强力的，以攻击力高为主吧。基本上第二幕BOSS很少，军旗恶灵可以不停地砍没难度，打迷雾战灵的时候我绕背连续砍了大概不到10刀就结束战斗了。

提醒各位一下，走精灵路线第二幕打完最少一定要30级，等级不够的玩家要多补几个支线任务，或者用上文提到的刷级方法练级，不然最后无法升到35级，哭都来不及。

第三幕精灵路线，开始就建议玩家去做X360版专属的洛穆涅任务，最后的魔像只要回答对问题就能直接胜利，回答的方法如下：

一开始除了“这是不会有结果的”外都选一遍，对话中问完一个大问题后会有多个小标题，除了“我认为你是生物并施以魅惑术”外都选一遍，之后选“我还有别的问题”，把所有能问的问题问完后会出现“我知道的够多了”，选这个便可继续对话，之后的选择顺序依次是“我知道你是个守卫，而且对此抱持敬意。”>“我是个贵宾而且想谈谈话。”>“我们来谈谈谎言与幻术。”>“只有你和主人的意志确实存在，其他的一切全部可靠。”这样就能用嘴把它活活“说死”了。

说死魔像后在房间内可以找到一把十分强力的银剑，用这个砍石像鬼和玩似的。顺便一提，走蓝衣路线的玩家可以在掰腕子猛男旁边找到洗点房间，建议如果不是非洗点不可的话，不如选择将那个老头打死，会得到一把非常强力的武器，注意这老头实



力很强，会召唤强力石像鬼，打起来很麻烦。之后去把石像鬼任务做了，完成后可以拿到一把更强的银剑（圆形剧场附近），和一把最强钢剑的蓝图。防具方面其实意义不大，打龙的时候怎么也是一招死，不过石像鬼之类的任务是还是需要用到的，打造一套暗黑难度的弑亲者套装便可。杀龙前等级应该可以到35级，威力突变物可以加到最大，有了最强的两把剑，攻击力也足够了。由于玩家攻击力逆天，会发现龙非常不经砍，如果抹了油喝了药那砍起来就更快了。注意砍龙一定要一刀一翻滚，绝对不能贪，不然雅登被打掉后再挨一下必死无疑。杀完龙暗黑难度基本上已经算打完了，最后的雷索猩猩可以选择不打，一样拿成就，打的话在玩家超高攻击力面前也毫无难度。

10000元成就以及刷钱相关

关于获得10000币的成就，游戏不存在瞬间致富的方法，加上游戏中获得钱的次数不多，要想身持10000元多半还得靠刷道具来卖。还可以通过将玩家身上的东西都卖掉的方法来拿这个成就，卖前存个档，卖后看还差多少，再去刷材料，这样解了成就读档即可，之前的东西全在。第一幕可以在虐鬼的洞穴刷，第二幕建议去刷鸟人，第三幕可以去下水道刷腐尸怪。方法都是杀完后开门冥想，时间过后再去继续刷。



隐藏武器

这个隐藏武器只有走精灵路线才能拿到，玩家进入洛穆涅任务中塔2楼可以看到一个门，进去后需要先杀几个恶灵，旁边可以看到四个水晶，用阿尔德法印和伊格尼法印各点亮两个后会开启隐藏大门。里面会找到一个蜥蜴人雕像，调查雕像后会展开一场BOSS战，打法和普通的法师一样，不过他会连放三次攻击魔法，玩家翻滚躲避三次后等其昆恩法印消失后上去砍就行了，BOSS血少后会召唤恶灵，并且在旁边不停干扰玩家，对付恶灵玩家只需要一砍一翻滚即可，砍一刀就跑，全灭后继续单挑法师。反复三个回合便可将这个BOSS击败，拿到一把十分强力的钢剑。



More, GO: 73139.blog.163.com

TIPS “死灵法师”和“破术者”这两个成就都有一些潜入元素，不过难度不高，还能提前存档。实在有困难的话，可以参考298期攻略透解的相关部分。

《产子救世录》大概算得上是今年 PSP 上最令人意外的游戏之一，这部无论从名字还是设定都充满了糟糕气息的作品，里头还是一部非常出色角色扮演游戏。虽然战斗模式到后期会显得非常繁琐——这难免要扣些分，但丰富的养成要素，职业、队伍千变万化的搭配使得游戏有很广阔的研究空间，这些优点都是本作值得大家认真体会的。剧情算不上出彩，但多结局令喜欢文字恋爱游戏的玩家能从中找到乐趣。

产子救世录		Spike	角色扮演
PSP	コンセプション 俺の子供を产んでくれ!		日版
	2012年4月26日	1人	5980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上



基本系统

地图菜单解释

类似于玩家的大本营，格兰巴尼亚地图上建有各种各样的设施，为玩家的冒险提供便利：

宿屋へ归る：主人公住宿地点，作用是返回主菜单。

王宫：能够咨询故事的一些世界观设定，某些情况下会发生剧情。

星屑の迷宫：玩家冒险的地方。

大神殿：跟巫女们进行爱好之仪，生孩子的地方。

巫女に会う：能与巫女们见面并触发剧情，增加彼此间的羁绊。

ショップ：商店。



通信所：米蕾的研究所，跟其他玩家进行通信的地方。

酒场：领取支线任务。

掘り出し物屋：委托孩子去探索迷宫。

育て屋：训练场，让孩子就算不参战也能获得一定比例的经验值。

ギフトショップ：礼物店，购买送给巫女的礼物。

地图设施

酒场/支线任务

山羊座的巫女法伦工作的酒场，能接到各种各样的委托任务。委托的内容一般是收集特定的道具或者讨伐特定怪物，完成后能获得相应的奖金以及道具报酬，一小部分的任务可重复接。另外，12 星座迷宫的 BOSS 都有对应的讨伐任务，讨伐它们之前记得先来这里领取。暂时无法完成的可以在“クエスト确认”中取消。

通信所

本作的通信功能并非用来给玩家之间对战，而是让大家去 NT……不，跟其他玩家的巫女制造星之子。

“お见合いを开く”是创建主机，而“お见合いに参加する”是搜寻其他主机。通信之前要在“通信名设定”中设定自己联机用的名字。搜寻到其他人的主机后就能跟对方的巫女制造星之子了，利用通信功能制造出来的星之子战斗力比普通的要强大，有条件的朋友可以多试试，正所谓朋友妻，不客 qi……（喂！）

掘り出し物屋（采掘屋）

暂时没有安排到队伍中的孩子可以在这里委托他们进入迷宫探索，一周之后他们会带回一些道具，可探索的区域必须是玩家已经通过了的。委托孩子进行探索需要交纳一定费用，初期只能同时委托两个孩子，但随着城市等级升高，可委托的孩子数量也会增加。委托的孩子等级越高，带回来的道具越珍贵。所以以队伍中高等级且满级的孩子可以先别急着将他们独立出去。

育て屋（训练所）

寄存在这个设施期间，孩子会获得玩家在星之迷宫中获得的经验值的一部分。根据训练费用能分成“Normal”、“Hard”、“Special”三种套餐，其对应的经验值获得量分别为 10%、20%、35% 三种。需注意的是，孩子进入训练所之后可提升的级别是有限的，头像上方的幼苗型槽蓄满之后就不会再继续升级，这时玩家只能将他接回来。越贵的套餐可提升等级越高。



＊注：采掘屋、训练所、礼物店为城市等级提升后开放的设施，设施等级会随着城市等级提升而提升。

宿屋菜单（主菜单）

アイテム：确认所持道具，迷宫中可使用道具。

スキル：确认各队伍的技能，迷宫中非战斗阶段可以使用部分回复技能。

装备：确认、更改装备。

チーム情报：查看主人公和星之子队伍的情报。

作战变更：设定 AUTO PLAY 时采用的战术方案。

チーム编成：编辑星之子队伍的阵容，或将部分星之子独立出去。

休息を取る：休息，直接跳过本周。迷宫中无法使用此指令。

クエスト：确认已经接受了的支线任务。

システム：系统设置。

More, GO: 73139.blog.163.com

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Right Reserved.

星之子队伍

星之子们要以 4 人为一小队才能发挥出真正的实力。组成队伍之后他们会一起行动，共享各自的技能和 MP 值，受到的伤害也会一起平分。游戏初期只能组建一个小组，当小孩数达到 8 人和 12 人之后便能在解除另外两组的限制，最多可创建 3 组，连同单人行动的主人公一共有 4 个行动单元。

能力参数

LV：角色的等级，五角星旁边的数值表示该星之子能达到最高的等级。

NEXT：升级所需的经验值，

HP：体力值，归 0 之后角色行动不能。

MP：魔法值，发动技能消耗的数值。

EQUIP：装备中的武器，防具和饰品。

ATK：攻击力，影响物理攻击造成的伤害值。

TEC：命中率，数值越高，攻击 Miss 的概率就越低。

DEF：防御力，影响受到的物理攻击伤害。

SPD：速度，越高的角色行动顺序越前。



MAT：魔法攻击力，影响魔法攻击的威力。

MDF：魔法防御力，影响受到魔法的伤害。

LUC：幸运值，影响会心几率。

因为相同小队的星之子是一同行动的，不仅技能共享，而且只要总 MP 足够就能发动相应技能，所以我们可以认为一个小队实际上就是一名角色。每个成员的各项能力参数加起来会便是这个“角色”的能力参数。原则上战斗中受到的伤害是 4 人平分的，但是星之子有各自不同的 HP 值，所以经常出现小队中个别星之子战死的状况。

星之子战死之后会在场地上留下一个套娃，这个套娃还会继续跟随队伍一起行动，也能进行攻击，但是这个队伍无法发动这个星之子所拥有的技能，除此之外没有其他影响。只要整个队伍没有全军覆没，利用普通的回复药就能将战死的星之子救活。

能力属性

星之子头像下方的三个六边形表示属性，每个星之子最多有两个防御属性和一个攻击属性，攻击属性取决于手上的武器，而防御属性则是星之子与生俱来的。组成一支小队的成员中，防御属性最多的种类会成为该队伍的整体属性。整体属性会影响到队伍受属性攻击时的伤害，星天使变身之后也会成为该星天使的属性。属性一共有火、风、土、水、光、暗 6 种，制衡关系为火克风、风克土、土克水、水克火，暗属性克制前 4 种，但被光属性所克制。无属性则不会受任何属性的影响。



队伍编成

最常用的编队方式，由玩家来安排队伍的成员。左边的界面是队伍安排状况，而右边是全部星之子列表。玩家可以通过 R 键 /L 键来切换光标位置，右边列表可以看到星之子的等级以及目前所属队伍。带星号的星之子表示等级已经达到上限。下方的数字表示目前的星之子总数，最多能容纳 50 人。



オススメ编成

懒人编队方式，玩家要先在“设定变更”设置该队伍的组队要求，条件有“攻击重视”、“魔法攻击重视”等多种选项，设置好条件之后，选择“编成实行”，系统就会马上替玩家从所有星之子中编排出最符合条件的队伍。如果有别的星之子要用在别的队伍，玩家可以将该队伍的要求设置成“変えない”，系统就不会改变这支队伍的配置。

独立

大概是为了鼓励玩家不断地去生孩子，每一个星之子都有各自的等级上限。等级的上限受主角的等级以及与巫女的羁绊影响，玩家等级越高，与巫女的羁绊越高，生出来的孩子等级上限也会相应地提高。所以会出现很多已经成长到极限却无法适应后期战斗的孩子，玩家可以将他们独立出去。独立了的孩子会永远离开队伍。独立的好处是让格兰巴尼亚的城市等级提高，从而开放更多的设施，比如“育て屋”等，不仅如此，孩子们还会定期寄一小笔家用回家（都是孝顺的乖孩子啊 ~~）。

装备

跟大多数 RPG 游戏一样本作有很丰富的装备收集要素。装备分武器、防具、饰品三个种类，每个角色能各装备一件。主人公的武器和防具无法与星之子共通使用，性能参数也会大大高于星之子装备，不过因为 4 人作战的原因，星之子战队的参数是 4 人总和，所以实际战斗力跟主人公不遑多让。



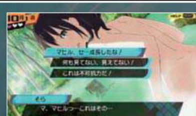
装备选择界面中，“まとめて最強”选项也是专为懒人设置的模式，只要点一下确认，系统就会自动将所有角色的装备脱下来，将最强的装备自动装到队伍的成员中去。毕竟装备数量和参战角色数非常多，人员变化速度也快，一些角色除队之后可能还穿着强力装备，这个系统能帮大家快速将装备整理好，省了不少麻烦。另外，星之子出生时身上便有一套默认装备，离队时就会将装备全部脱下，所以既不用担心前期无装备使用，也不怕发生夹带了极品装备私逃的惨剧。

AVG 部分

游戏将每个月划分成 4 周，玩家每周要做的事除了进入星屑之迷宫消灭“痕”之外，还要跟巫女们见面加深彼此间的羁绊。地图画面的左上角有 3 个红心，每次见一位巫女就会消耗一个红心，红心每经过一个星期会补充一次。而进入星屑之迷宫回来，或者在宿屋的菜单中选“休息を取る”能令时间推进一周。

好感度&羁绊值（KP）

在巫女头像左边的圆形蓝色槽为好感度槽，好感度槽的高低会直接影响到与巫女生出来的孩子的能力以及等级上限。好感度槽分了 5 段，游戏前期只解锁了一段，通过了白羊座（牡羊座）之后解锁第二个，随后每完成一个季节的全部迷宫就会继续解锁剩下部分。好感度槽围绕着的表情是巫女的心情，心情分 5 个等级，黄色最高。而画面下方的红色 KP 槽为羁绊值，羁绊值主要是用来孕育星之子，战斗中发动 GASSIN 也会消耗 KP 值，获得 KP 最直接的方法就是与巫女见面触发剧情。



主人公与巫女见面的剧情中一般会出现 1~2 个三选一选项，根据玩家的选择，好感度槽和 KP 值都会相应增加。一般来说三个选项中只有一个是最糟糕的，会令心情变低，其余两个只是几点 KP 值的差别，所

More, GO: 73139.blog.163.com

以没必要每个选项都去刷，除非发现巫女的心情降低了。

除此之外，跟巫女进行爱好之仪也会触发一些剧情。剧情发生的时机是第一次，以及每次蓄满好感度槽之后，剧情中通常中也有1~2个剧情选项。

提高好感度还有一个方法就是赠送礼物，部分剧情选项中会出现第四项“プレゼントをあげる”，选择这个就可以给巫女赠送礼物。礼物可以在星屑之迷宫中找到，也能直接到礼物商店去买。礼物要根据巫女的性格赠送，而同一款礼物只能赠送一次。

Touch Communication

某些剧情中玩家可以触摸巫女的身体，通常都是虫子爬进衣服或者沙子进了眼睛什么的。玩家要根据剧情的提示才能判断出要求触摸的位置，当然就算摸错了地方也没大碍。触摸的机会有3次，如果3次之内能摸到指定位置便能提高好感度。



爱好之仪

跟巫女们造人的仪式。孕育星之子不需要怀孕时间，只要有KP就能不断地进行仪式，仪式完了星之子马上就会诞生甚至可以出去战斗。星之子的能力主要受主人公等级以及母亲的好感度、心情所影响，其次还有月相和季节有关。12位巫女还有各自的素质，选择巫女的时候能从7边形的图表中确定。巫女的素质固定不变，生出的孩子虽然可能跟母亲的素质图不太一样，但不会出现太大的差异。爱好之仪中巫女有一定几率生出双胞胎，如果巫女名字旁边有双子概率的标记表示本周她会孕育出双胞胎的几率更高。



W爱好之仪

巫女的好感度到达2.5格之后，从迷宫回来后会发生特殊剧情，剧情之后玩家便能选择两个巫女同时进行仪式了。这里要说明的一点是，W爱好之仪并非同时让两个巫女各自生一个孩子，正常来说还是只有一个星之子诞生，要消费150KP，但是诞生的星之子会比以往的强大，而且出现双胞胎的几率会更高。

选择套娃（マトリョーシカ）

全套娃	
マトリョーシカ	无，数量无限
マトリョーシカAT	ATK+10
マトリョーシカTC	TEC+10
マトリョーシカDF	DEF+10
マトリョーシカSP	SPD+10
マトリョーシカMA	MAT+10
マトリョーシカMD	MDF+10
マトリョーシカLC	LUC+10
マトリョーシカ火	追加火防御属性
マトリョーシカ水	追加水防御属性
マトリョーシカ风	追加风防御属性
マトリョーシカ土	追加土防御属性
マトリョーシカ光	追加光防御属性
マトリョーシカ暗	追加暗防御属性
マトリョーシカ星	全能力+10
ポリョーシカタン	增加巫女的好感度

选择了要生进行爱好之仪式的巫女后还要选择套娃，套娃可以提升星之子诞生时获得的防御属性，以及各种能力的参数追加。毕竟巫女的素质不一，而且前期也有好感度不足等因素，导致巫女生出来的孩子某项参数差一两点而无法选用某个职业，能力提升的套娃便能一定程度上解决这个问题。套娃需要在迷宫中搜寻，部分支线任务也会奖励套娃。

星之子职业



星之子会顺便拿着一张奖励卡诞生，奖励有节约KP或者金钱等。诞生后的星之子要第一时间选定他的职业和起名字，职业。游戏中的职业一共有19种，其中有一部分隐藏职业要达成某些条件后才能开启。新生的星之子其能力参数要全部达到职业的要求才能选择该职业。初始几个职业对能力要求很低，所以任何星之子都能当。职业选择之后永远无法变更。

Team Colour

星之子特定的职业组合能够令队伍获得特别的能力加成，这些特定组合被称作为阵型(Team Colour，以下简称“TC”)。简单的TC有全剑士或全法师等，提升的参数也都是最大化职业的特性。具体的TC种类可以参照下表：

チームカラー	构成	效果
血气盛んな战士小队	战士×4	ATK+3%
疾风の盗贼团	盗贼×4	SPD+3%
流派・星神流	僧侣×4	DEF+3%
牙を持つ者	弓兵×4	TEC+3%
魔を司る者	魔法师×4	MAT+3%
圣なる神职者	牧师×4	MDF+3%
运も实力のうち	商人×4	LUC+3%
四人一组	忍者×4	ATK+3%、SPD+5%、DEF–3%
ファランクス	圣骑士×4	DEF+6%、SPD–2%
泛用性の真髓	魔法骑士×4	ATK+2%、MAT+2%
狩りに行こう!	猎人×4	TEC+6%、LUC–2%
第12游击部队	游侠×4	TEC+3%、DEF+3%、MDF–2%
暴虐武人	狂战士×4	ATK+6%、DEF–2%
匠	锻冶师×4	ATK+3%、DEF+3%、MDF–2%
英知を授かりし者	贤者×4	MAT+4%、MDF+3%、TEC–2%
キズナの轮	怪盗×4	ATK+4%、DEF+3%、TEC–2%
迷宫を知り尽くした者	迷宫大师×4	DEF+3%、LUC+4%、MAT–2%
圣魔术队	魔法师×2、牧师×2	MAT+4%、MDF+4%、DEF–2%
マルチバトラ–	战士×2、魔法师×2	ATK+4%、MAT+4%、TEC–2%
アルテミス	弓兵×2、猎人×2	TEC+4%、DEF+4%、SPD–2%
轻妙洒脱	游侠×2、枪兵×2	TEC+4%、SPD+4%、MDF–2%
魔气を操る者	魔法骑士×2、僧侣×2	DEF+4%、MAT+4%、LUC–2%
表里一体の拳斗士	僧侣×2、狂战士×2	ATK+5%、DEF+3%、MAT–2%
アタック・オア・ヒ–ル	狂战士×2、牧师×2	ATK+5%、MDF+4%、TEC–3%
弓盾战法	圣骑士×2、弓兵×2	TEC+4%、DEF+4%、SPD–2%
研ぎ澄ませた一刺し	锻冶师×2、枪兵×2	TEC+5%、LUC+3%、SPD–2%
武器商人	商人×2、锻冶师×2	TEC+4%、LUC+4%、MDF–2%
人知を超えた者	贤者×2、占星术士×2	MAT+4%、MDF+4%、ATK–2%
お宝探检队	盗贼×2、忍者×2	SPD+3%、LUC+5%、MAT–2%
全てを夺う忍贼	盗贼×2、迷宫大师×2	TEC+4%、SPD+4%、DEF–2%
ザ・パ–ティ	战士、僧侣、魔法师、牧师	ATK+3%、DEF+2%、MAT+2%
剑戟四天王	战士、魔法骑士、游侠、盗贼	ATK+4%、DEF+3%
求道者	圣骑士、枪兵、僧侣、忍者	TEC+4%、SPD+3%
つわもの共	圣骑士、狂战士、锻冶师、贤者	TEC+3%、DEF+4%
ロッドマスタ–ズ	魔法师、牧师、占星术士、贤者	MAT+4%、MDF+3%
ユ–ティリティチ–ム	魔法骑士、猎人、锻冶师、贤者	TEC+2%、SPD+2%、MAT+3%
极めし者	忍者、迷宫大师、怪盗、占星术士	SPD+4%、MAT+3%
オプティミスティズ	怪盗、商人、枪兵、游侠	ATK+2%、DEF+2%、LUC+3%

More, GO: 73139.blog.163.com

星屑之迷宫

迷宫探索



本作冒险的地方，迷宫按照季节横向分成春、夏、秋、冬 4 大区域，结构都是自上往下。每个区域一共有 15 层，每 5 层划分为一个纵向区域，越往下遇到的敌人越强，路线也会越复杂。每层之间都是一方通行，而且起点位置都有传送口可以离开迷宫。离开迷宫之后，下次可以直接从对应层数继续开始挑战。

迷宫的 4 大区域从第 11 层开始会出现三个分支，每个分支为对应的一个星座的迷宫。而我们探索迷宫的目的就是潜入星座迷宫的最深处，击败里面的 BOSS 并往祭坛上献上“星授”，以此来推进剧情。每次进入迷宫地图都是随机生成，但是在迷宫中读取存档不会对迷宫的结构有任何影响。

陷阱&异常状态

迷宫探索中有时会踩到很多陷阱，而且令人头疼的是这些陷阱大部分都是不可见的，不过可以利用技能“リム－ブ”来防备。中了陷阱之后或者某些敌人的攻击都会附带一些异常状态，以下是异常状态的效果。

毒	每次行动会受到伤害
麻痹	速度减慢
沉默	无法使用技能
混乱	行动减慢并且无法使用技能

战斗

指令菜单	
ATTACK	普通攻击
SKILL	发动技能
ITEM	使用道具
GUARD	防御
GASSIN	让星之子发动GASSIN变身
ORDER	设定自动战斗时的作战模式
INFO	确定敌我情报
ESCAPE	逃走

本作的采用独特的围攻式战斗系统，战斗中玩家所有角色的站位是以敌人为中心分成前、后、左、右 4 个格子。玩家的队伍可以站在敌人的这 4 个位置发动攻击，但不能在场地内随意移动，不同的敌人有自己的弱点方向，攻击时如果箭头是粉红色表示这个攻击方向正是弱点。同一个格子内只能存在一支星之子的队伍，但主人公不受这个限制，不过敌人的攻击范围也是根据这些格子判定的，所以同一格内的所有人都会受到攻击。

画面右下方的为角色的行动槽，行动槽的排列顺序除了根据角色的速度之外，还要视乎角色上回合的动作。包括移动在内所有动作都会对行动顺序造成一定影响。



蓄力&强攻击

敌人发动高威力的攻击会蓄力一个回合，蓄力阶段能够从黄色边的格子判定出它将会攻击的方向。虽说及时将星之子撤离那个格子便能降低伤害，但如果顶着蓄力方向攻击会令 OC 槽大大提升。必要时候可充分利用这个特特性。

OVER CHAIN

画面左下方的蓝色槽为 OC 槽，随着玩家不断攻击而积蓄。OC 槽蓄满或者积蓄到一定程度能进入 CHAIN 或 OVER CHAIN 的状态。前者是封锁单个敌人的行动，而后者是封锁全场敌人的行动。封锁期间，玩家的队伍可以不断地发动攻击，而且还会记录下连击数，战斗结束后会根据连击数获得额外经验值和 KP 奖励。高连击数甚至能令经验值翻一两倍。CHAIN 状态下要时刻留意下方的行动槽，如果轮到任何一个敌人行动时，CHAIN 状态便会结束，非全场封锁的时候特别要注意。

快速积蓄 OC 值的方法有两种：1. 从非弱点方向攻击；2. 从强攻击蓄力的方向攻击。后者令 OC 值增加的量大大高于前者。

加速战斗&自动战斗

战斗中按下△键便能让所有人自动战斗。按一下 R 键能令战斗速度加快一倍。玩家可以在菜单中选择自动战斗时队伍的战术，自动作战时也可以随时按 L 改变。进行自动作战时，所有队伍都不会切换攻击目标——直到杀死眼前的敌人为止。因此如果有需要分散战力的话，要先手动选好攻击目标再开始自动战斗。

星天使（GASSIN）

战斗中消费 150KP 可以令 4 位星之子合体成为星天使。合体成星天使之后不仅整体战斗力会变强，还能消费 KP 发动自己属性相对应的大威力全屏攻击。星天使变身 3 回合后便会强制解除，而同一时间内只能存在一位星天使。

按照变身队伍的能力参数，星天使分力、器、体、速、知、心、星 7 种类，星天使种类决定他的必杀技类型。而队伍整体属性决定星天使属性，属性决定了星天使的特殊技能。



必杀技		
种类	技能	消耗KP
力	ATK Code"(属性)	34
器	TEC Code"(属性)	21
体	DEF Code"(属性)	26
速	SPD Code"(属性)	21
知	MAT Code"(属性)	34
心	MDF Code"(属性)	26
星	LUC Code"(属性)	19

技能	
属性	技能
无	リカバリ－、フェアリ－ヒ－ル
火	ブレイズ、バ－ニングフュ－ズ
水	フロスト、アブソリュ－トゼロ、グランドヒ－ル
风	サイクロン、スト－ムサイズ
土	グレイブ、ア－スシェイバ－
光	シャイン、ディバインスレイブ、フェアリ－ヒ－ル、カムバック
暗	カ－ス、マインドエクリプス

*注：星天使的必杀技命名中，属性全部用英文字母代替。N=无、F=火、A=水、W=风、E=土、L=光、D=暗

More, GO: 73139.blog.163.com

流程要点

本作的迷宫探索部分较为开放，虽然初期只能进入春之迷宫，但按照剧情的顺序通过前 10 层以及白羊座迷宫之后，另外 3 个迷宫也会同时开启。正如前面所说，必须将上层的迷宫通过才能打开下层，而各个迷宫相同层数中敌人强度是非常接近的，换言之，如果队伍刚换了新人导致下层迷宫打不过，可以先去挑战其他迷宫的浅层。

4 个迷宫最深处各 3 个分支，合计 12 个分支迷宫分别对应了各个星座。只要通过其中一个星座迷宫，这个季节就算完成，(季节图标中会有王冠符号)。完成一个季节迷宫后就会触发主线剧情并解锁巫女的好感度槽。虽然迷宫随机生成，但本质上没有太大区别，所以这里主要说说攻略的要点和建议：

1. 所有迷宫的挑战顺序不限，但还是建议大家先将一个季节的星座迷宫清了再去打下一个季节，因为星座迷宫中敌人的战斗力都不是固定的。玩家完成的主线剧情越多，星座迷宫的敌人就会越强，最明显的例子就是当你开始的剧情中打过了白羊宫之后，再次进入白羊宫会发现杂兵比之前变强了很多。同理，如果夏雾迷宫也完成了，白羊宫的敌人会再次增强。所以不要跟自己过不去，先清了一个季节再去打第二个季节吧。

2. 先清理季节再打下一个季节在前期还有一个好处，就是能快速搞到好用的装备。难度越高的迷宫获得的装备越强，所以通过了白羊宫之后可以回去搜搜宝箱，能找到不少像样的武器或者防具，这样打其他季节的浅层迷宫时就能轻松地碾压过去。

3. 善用迷宫中的交换台。多 S/L 几次能换到不少越级的装备。白羊宫最深层一般能找到好几个交换台，在交换台前存档，然后想要什么类型的武器就将手上这个类型最好的武器供上去，建议先搞主角的装备。通过 S/L 不停地刷，刷出高威力的武器再去下一个交换台换，目标是 ATK+2000 以上的武器，有了这种武器一直打到后期都没问题。另外，S/L 交换的时候还要注意一点，读档次数会被系统所记录，次数太多会导致这把武器无法再放上交换台。如果没存档的话，离开游戏再进入可以解决这个问题。

4. 4 个季节的迷宫完成后会出现最终迷宫“第 13 之迷宫”，这个迷宫同样有 15 层，每 5 层分一个区域的结构。最深处便是本作的最终 BOSS。

星之子职业介绍

战士（Fighter/ ファイター）



武器：剑

平衡性优秀，最基本的职业之一，擅长物理攻击。适合前期当前锋进行输出，降低对方攻击力的技能在前期有很大帮助，虽说这些技能到后期几乎派不上用场了，但一些提升物攻的团队阵型也要用到战士。建议任何时候可用角色中都保留有一位战士。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	フリック	前/麻痹/弱
Lv10	フォースブレイク	左/ATK5%↓/中
Lv15	ファイティング	提升自己的ATK30%
Lv20	集団戦斗のコツ	自动技能，OC槽积蓄量增加

盗贼（Thief/ シーフ）



武器：剑

速度和命中出色的职业，放在这两方面比较薄弱的队伍中能发挥出很大作用。解除宝箱陷阱的技能令为前期搜索道具带来不少方便，不过要注意场景中的陷阱还是无法解除的。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ブリッツブロウ	右/必中/弱
Lv10	ハーフスラッシュ	前右/–/中
Lv15	スティール	偷取所持的道具 前/盗
Lv20	トラップ解除	自动技能，解除宝箱的陷阱

僧侣（Monk/ モンク）

武器：爪刃



强化了物攻和速度的物理系职业，物防也非常出色，极端的打法下有很客观的输出。缺点是魔攻魔防较低，所以不适合用在靠魔法进攻的队伍中。追求平衡性可以跟魔法防御高的角色组队。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ポイズンクレイブ	前/毒/弱
Lv10	デビルズバック	前右后/中
Lv15	メンタルフォース	我方/异常状态恢复
Lv20	起死回生	自动技能，有一次机会受到大伤害不会死亡

弓兵 (Archer/ アーチャー)



武器：弓

命中力走向极端的职业，面对强敌时能有效降低普通攻击的 MISS 几率，跟命中差的孩子组队能很好地弥补对方的弱势。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ツイストショット	左/TEC5%↓/弱
Lv10	バックムーン	后左右/中
Lv15	エキスパートスキル	提升自己的TEC30%
Lv20	器用	TEC提升

魔法师（Magician/ マジシャン）

武器：杖



最基本的魔法系职业，针对迷宫中敌人的属性施以克制的魔法来进攻。不过魔法师所能学会的技能取决于自身防御属性，所以只能学会一个属性的魔法，因此魔法师的泛用性较低。进行仪式之前可以靠套娃来获得想要的属性。

More, GO: 73139.blog.163.com

技能			
属性	等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
火	Lv1	ブレイズ	前/火/弱
	Lv15	バーニングフューズ	左右/火/中
水	Lv1	フロスト	前/水/弱
	Lv15	アブソリュ－トゼロ	左右 / 水 / 中
风	Lv1	サイクロン	前 / 风 / 弱
	Lv15	スト－ムサイズ	左右 / 风 / 中
土	Lv1	グレイヴ	前 / 土 / 弱
	Lv15	ア－ス－セイバ－	左右 / 土 / 中
光	Lv1	シャイン	前 / 光 / 弱
	Lv15	ティバインスレイブ	左右 / 光 / 中
暗	Lv1	カ－ス	前 / 暗 / 弱
	Lv15	マインドエクリプス	左右 / 暗 / 中
–	Lv20	メディテイション	提升自己的 MAT30%
–	Lv10	魔術の心得	MP 量提升

牧师（Cleric/ クレリック）

武器：杖



拥有多种回复、援护魔法的支援型职业，即使到了后期也能大派用场，在混合阵型中，平衡性出色的ザ・パ－ティ和魔法能力走极端的ロッドマスタ－ズ都要用到牧师，可以说是任何时候都不可或缺的职业。缺点是防御力较差而且消费 MP 较多，要依靠同伴和装备弥补。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv1	ヒ－ル	我方/HP小回复
Lv5	デバインリテラシ－	提升自己的MDF30%。
Lv15	リフレッシュ	我方/异常状态回复
Lv20	リカバリ－	我方/能力下降回复
Lv25	フェアリ－ヒ－ル	我方/HP中回复
Lv25	カムバック	令战斗不能的队伍复活
Lv40	グランドヒ－ル	我方/HP大回复/异常状态恢复
Lv20	信仰心	混乱无效

商人（Merchant/ マ－チャント）



武器：斧

职业要求的基础 LUC 数值较高，而且斧头也属于所有武器中攻击力最高的一类，因此就算是普通攻击往往也能打出惊人的伤害。技能虽然少，但威力都是中级，战斗力有绝对的保障。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ブレインシェイク	右/混乱/中
Lv10	コンフュスイング	左右/MDF5%↓/中
Lv15	道具の心得	使用道具后，进入下次行动的时间缩短
Lv20	敌はG也	自动技能，战斗结束后获得金钱增加

圣骑士（Paladin/ パラディン）

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ジップリッパ－	前/沉默/弱
Lv10	レックレスラスト	前后/自己SPD5%↑/中
Lv15	パラディンウォ－ル	制作光壁令自己受到的伤害下降30%
Lv20	ヒ－ル	我方 /HP 小回复
Lv25	堅牢	DEF 提升



武器：枪

俗称的肉盾，防御能力出色的职业。面对 BOSS 战或者强敌时，可以让他所在的队伍牵制着 BOSS 的行动，争取时间给队友围攻其他杂兵。自带回复技能，即使同组的三个成员都躺下了也能靠自己起死回生。

魔法骑士（Magic Knight/ マジックナイト）

武器：剑



熟悉魔法攻击和物理攻击的职业。职业最大的价值在于**エレメントアタック**和**ミックスのコツ**两个专属技能，前者是威力强级别，并且带属性的魔法攻击，假如能克制对方威力可想而知。而**ミックスのコツ**可以降低 MP 的消耗，跟拥有高威力技能的职业组队能得到进一步发挥。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv1	フリック	前/麻痹/弱
Lv1	ブレイズ	前/火/弱
Lv1	フロスト	前/水/弱
Lv1	サイクロン	前 / 风 / 弱
Lv1	グレイヴ	前 / 土 / 弱
Lv1	シャイン	前 / 光 / 弱
Lv1	カ－ス	前 / 暗 / 弱
Lv10	ブレインレイタ－	左后/MAT5%↓/中
Lv10	ミックスのコツ	自动技能，发动技能时消费MP量减少
Lv15	リム－ブ	迷宫技能，一定时间内无视任何陷阱
Lv20	エレメントアタック	前/自己的属性/强

忍者（Ninja/ ニンジャ）



武器：爪

特殊职业，要收集齐临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前 9 本书才能解放。拥有低概率即死技能是他的一大魅力，令敌人无法察觉的技能对快速通过浅层迷宫有很大帮助。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	サイレントキリング	后/低概率即死/弱
Lv10	デビルズバック	前右后/中
Lv15	インビジブル	自动技能，一定时间内令地图中的敌人无法察觉
Lv20	烟玉	逃走技能

游侠（Ranger/ レンジャ－）



武器：剑

中后期的实用职业之一，能力既不拔尖也没有弱项，提升攻击力并且没有负面效果的两个混合阵型都不落下游侠，因此可以适当地培育一两个这种职业的星之子。

More, Go 73139.blog.163.com

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv1	ヒール	我方/HP小回复
Lv5	ブリッツブロウ	右/必中/弱
Lv10	フォースブレイク	左/ATK5%↓/中
Lv10	胁威への耐性	不怕毒和麻痹状态
Lv15	クレセント	前左后 / 中
Lv20	ネイチャーフォース	自己 /HP 中回复

狂战士（Berserker/バーサーカ）

武器：爪

完全舍弃防御的，将攻击力提升到极限的职业，就连阵型组合都是提升攻击降低防御的。可以考虑表里一体的拳斗士这个阵型，既能进一步提升攻击力，防御修正也一定程度缓解了他的劣势。



技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ポイズンクレイブ	前/毒/弱
Lv10	スプリット	前左/中
Lv15	ビーストソウル	前/自DEF10%↓/强
Lv20	斗争本能	ATK上升

枪兵（Lancer/ランサー）

武器：枪



非特殊职业中惟一掌握OC值上升这招神技的职业，而且LV5就能学会。可以配置两个枪兵到不同的小组中，打BOSS或者强力点的杂兵一瞬间就能打出OVER CHAIN。无论练级还是挑战BOSS都是必备职业。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	テンプルチェイン	左/OC值↑/弱
Lv10	グレートデバイド	左右/中
Lv15	ランサーレンジ	自己/贯通效果
Lv20	見切り	回避概率提升

猎人（Hunter/ハンター）

武器：弓

弓兵的强化型，依靠会心率还有弱点攻击的技能给予敌人重创。阵型配搭不多，实用性偏低。但可以让スウ的孩子选用，配合商人这个职业走高LUK路线，以高会心率来体现这个职业的价值。



技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	カムバックアロー	后/弱
Lv10	レッグスワンプ	后右/SPD5%↓/中
Lv15	ウィーク	前/弱点攻击/中
Lv20	的确な一击	会心率提升

锻冶师（Blacksmith/ブラックスミス）



武器：斧

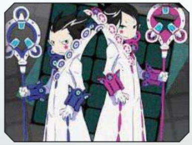
追求稳定发挥的职业，技能不多，主要面向与降低对方两防和增加自己攻防能力。出色的平衡性在自动作战时能有不俗的表现。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	アーマーブレイク	前/DEF5%↓/中
Lv10	コンフュスイング	左右/MDF5%↓
Lv15	メインテナンス	自己/ATK・DEF↑
Lv20	リカバリー	我方/能力下降回复
Lv25	防腐处理	不受ATK和DEF下降的效果影响

贤者（Sage/セージ）

武器：杖

特殊职业，将魔法师和牧师两个职业训练到25级以上才能开启。魔法师和牧师的混合强化型职业，掌握两者几乎所有的技能。跟魔法师一样，所能掌握的魔法属性取决于自身的防御属性，并非全部属性的魔法都能学会。



技能			
属性	等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
火	Lv1	ブレイズ	前/火/弱
	Lv15	バーニングフューズ	左右/火/中
水	Lv1	フロスト	前/水/弱
	Lv15	アブソリュートゼロ	左右 / 水 / 中
风	Lv1	サイクロン	前 / 风 / 弱
	Lv15	ストームサイズ	左右 / 风 / 中
土	Lv1	グレイヴ	前 / 土 / 弱
	Lv15	アースセイバー	左右/土/中
光	Lv1	シャイン	前/光/弱
	Lv15	ティバインスレイブ	左右/光/中
暗	Lv1	カース	前/暗/弱
	Lv15	マインドエクリプス	左右/暗/中
–	Lv5	マナプール	我方/MP200回复
–	Lv15	フェアリーヒール	我方/HP中回复
–	Lv20	诅咒对抗	沉默无效
–	Lv25	リフレッシュ	我方/异常状态恢复
–	Lv30	カムバック	我方/复活
–	Lv35	グランドヒール	我方/HP大回复/异常状态恢复

迷宫大师（Dungeon Master/ダンジョンマスター）



武器：斧

特殊职业，通过6个星座迷宫之后才能使用。迷宫透视能够帮我们少走不少冤枉路，エスケープ在兵尽粮绝的时候也能帮助我们脱险。而且同样掌握OC值上升的神技，后期队伍中必不可少的职业。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ブレインシェイク	右/混乱/中
Lv10	グランチェイン	前后/OC值↑/中
Lv15	トラップサーカス	全方向/中
Lv15	リムーブ	一定时间内无视迷宫中的陷阱
Lv20	エスケープ	强制离开迷宫
Lv20	迷宫透视	能够查看到该层迷宫的完整地图

More, GO: 73139.blog.163.com

怪盗（Bandis/バンディス）

武器：枪



特殊职业，孕育出职业为迷宫大师的星之子后即可使用。部分技能要利用到 KP 值的特殊职业。令对手 HP 减少 30% 的技能只能对付弱的杂兵用处不大，但开启了第 13 个迷宫之后，敌人的能力大幅提升，这招的实用性才会体现出来。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv1	テンプルチェイン	左/OC值↑/弱
Lv10	绊の使者	自动技能，GASSIN发动时消费的KP值减少
Lv15	レックレスラスト	前后/自SPD5%↑/中
Lv20	キズナリリ－ス	消费 KP 值,直接令对手的 HP 下降 30%,无法对 BOSS 使用
Lv25	キズナマインド	我方 /KP 消费 / 中回复

占星术士（Astromancer/アストロマンサ－）

武器：杖



特殊职业，要求玩家跟所有巫女的好感度达到 3 格以上才能使用。算是后期为玩家尽快完成剧情，刷结局而准备的职业。能力算是贤者的加强版，可学会的属性魔法同样取决于星之子自身的属性。ゾディアック同样能按比例扣减对方的 HP，而且不需要消耗 KP 值。在最终迷宫可以发挥出很大的作用。

技能	
名称	效果（方向or对象/效果/威力）
ゾディアック	直接令敌人HP下降30%，无法对BOSS使用
テレパシー	一定时间内更容易受到巫女们的通信
ブレイズ	前/火/弱
バ－ニングフュ－ズ	左右/火/中
フロスト	前/水/弱
アブソリュ－トゼロ	左右/水/中
サイクロン	前/风/弱
スト－ムサイズ	左右/风/中
グレイヴ	前/土/弱
ア－ス－セイバ－	左右/土/中
シャイン	前/光/弱
ディバインスレイブ	左右/光/中
カ－ス	前/暗/弱
マインドエクリプス	左右/暗/中
リカバリー	我方/能力下降回复
フェアリ－ヒ－ル	我方/HP中回复
グランドヒ－ル	我方/HP大回复/异常状态恢复
カムバック	我方/复活
リフレッシュ	我方/异常状态恢复
リム－ブ	迷宫技能，一定时间内无视任何陷阱
恋爱上手	自动技能，战斗中更容易受到巫女们发来的信息

成就列表

成就名	RANK	完成条件
壁を越えしマレビト	★☆☆	通过一个十二星座迷宫。
突き进むマレビト	★☆☆	通过两个十二星座迷宫。
熟练のマレビト	★☆☆	通过3个十二星座迷宫。
资格を持つマレビト	★☆☆	通过4个十二星座迷宫。
高みを目指すマレビト	★★☆	通过 6 个十二星座迷宫。
传说のマレビト	★★★	通过 12 个十二星座迷宫。
春の季节を静めし者	★★☆	春系十二星座迷宫全部通过。
夏の季节を静めし者	★★☆	夏系十二星座迷宫全部通过。
秋の季节を静めし者	★★☆	秋系十二星座迷宫全部通过。
冬の季节を静めし者	★★☆	冬系十二星座迷宫全部通过。

More, GO:73139.blog.163.com

成就名	RANK	完成条件
黄道の加护を受けし者	★★★	遇到全部十二宫的ギミック。
色んな意味で大当たり	★☆☆	遇到全部种类的ギミック。
ケガレキラ－	★★☆	秒杀 100 只痕。
ケガレハンタ－	★★★	击破所有种类的痕。
コンボ职人	★☆☆	CHAIN COMBO 次数达到 4 次。
コンボ达人	★★☆	CHAIN COMBO 次数达到 8 次。
コンボマスタ－	★★★	CHAIN COMBO 次数达到 12 次。
チェイン职人	★☆☆	CHAIN 达到 100 次。
チェインマスタ－	★☆☆	OVER CHAIN 达到 100 次。
逃げるが胜ち	★☆☆	逃跑成功 100 次。
攻击は最大の防御	★★☆	攻击累计 1000 次。
スキル职人	★★☆	发动技能达到 500 次。
アイテムマスタ－	★☆☆	道具使用 100 次。
ガ－ドマスタ－	★☆☆	防御累计 100 次。
ガッシン职人	★☆☆	累计召唤 10 次星天使。（可 S/L）。
ガッシンマスタ－	★★☆	召唤出全部种类的星天使。
连携上手	★★☆	使用全部团队技能。
スキルマスタ－	★★★	使用过全部技能。
チ－ムカラ－マスタ－	★★☆	拼凑出全部团队组合 (TC)。
いっぱい贮めました	★★★	累计获得金钱 1000000G。
忍びの道	★☆☆	孕育出特殊职业忍者的星之子。
知识の块	★☆☆	孕育出特殊职业贤者的星之子。
果て无き探究心	★☆☆	孕育出特殊职业迷宫大师的星之子。
绊を系ぐ者	★☆☆	孕育出特殊职业终结者的星之子。
个性丰かな子供达	★★☆	全部职业的星之子都孕育出来。
初めての共同作业	★☆☆	第一次孕育出星之子。
赈やかな生活	★☆☆	累计孕育出 12 个星之子。
大家族	★★☆	累计孕育出 50 个星之子。
世界一の大家族	★★★	累计孕育出 100 个星之子。
子供の独り立ち	★☆☆	让 5 个星之子独立。
亲孝行な子供达	★☆☆	让 10 个星之子独立。
成长した泽山の子供	★★☆	让 20 个星之子独立。
街中子供がいっぱい	★★★	让 50 个星之子独立。
大きく成长した子供达	★★☆	将 10 个星之子等级提升到极限。
三角关系	★☆☆	完成 10 次 W 爱好之仪。
新育成プログラム!	★☆☆	训练所开放。
宝探し始めました!	★☆☆	采掘屋开放。
赠り物をあげよう!	★☆☆	礼物店开放。
お见合い上手	★☆☆	利用通信所的“お见合い通信”10 次。
掘り出し上手	★☆☆	利用采掘屋 30 次。
子育て上手	★☆☆	利用训练所给孩子练级完成 30 次。
传说のパシリ	★★☆	完成全部收集道具的支线任务。
传说の赏金稼ぎ	★★☆	完成全部讨伐敌人的支线任务。
传说のプレイボ－イ	★★☆	完成全部巫女的委托任务。
クエストマスタ－	★★★	完成全部支线任务。
アイテム收集家	★★☆	获得全部消费道具。
ウェポン收集家	★★★	获得全部武器。
ア－マ－收集家	★★★	获得全部防具。
アクセサリ－收集家	★★★	获得全部饰品。
マトリョ－シカ收集家	★★★	获得全部套娃。
プレゼント收集家	★★★	获得全部礼物。
恋爱上手	★☆☆	给巫女们赠送 30 次礼物。
テクニシャン	★☆☆	完成 10Touch Communication。
运命の赤い糸	★☆☆	发生 10 次偶遇事件。
アリ－との绊	★★★	触发全部アリ－的剧情。
タルアとの绊	★★★	触发全部タルア的剧情。
リリスとの绊	★★★	触发全部リリス的剧情。
ルカとの绊	★★★	触发全部ルカ的剧情。
フェミルナとの绊	★★★	触发全部ファミルナ的剧情。
マヒルとの绊	★★★	触发全部マヒル的剧情。
ミレイとの绊	★★★	触发全部ミレイ的剧情。
レオ－ネとの绊	★★★	触发全部レオ－ネ的剧情。
スゥとの绊	★★★	触发全部スゥ的剧情。
ファルンとの绊	★★★	触发全部ファルン的剧情。
コレットとの绊	★★★	触发全部コレット的剧情。
ユズハとの绊	★★★	触发全部ユズハ的剧情。
グランバニアの英雄	★☆☆	完成游戏的主线。
アリ－と共に	★☆☆	达成アリ－的结局。
タルアと共に	★☆☆	达成タルア的结局。
リリスと共に	★☆☆	达成リリス的结局。
ルカと共に	★☆☆	达成ルカ的结局。
フェミルナと共に	★☆☆	达成フェミルナ的结局。
マヒルと共に	★☆☆	达成マヒル的结局。
ミレイと共に	★☆☆	达成ミレイ的结局。
レオ－ネと共に	★☆☆	达成レオ－ネ的结局。
スゥと共に	★☆☆	达成スゥ的结局。
ファルンと共に	★☆☆	达成ファルン的结局。
コレットと共に	★☆☆	达成コレット的结局。
ユズハと共に	★☆☆	达成ユズハ的结局。
相棒と共に	★☆☆	达成普通结局。
みんなで乐しく!?	★☆☆	达成后宫结局。

3DS应援团

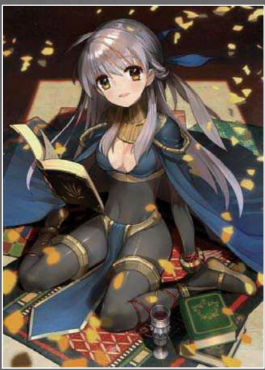
栏目主持：八重樱
目前固件版本Ver.4.0.0-7



网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

时间进入到5月份，天气也热了起来，幸好小编们都用不着经常外出，除了一早一晚上下班比较辛苦，在办公室吹着空调倒也乐得逍遥。不过空调吹多了，大家似乎都有点不适，打喷嚏的声音偶尔还会此起彼伏，这里也提醒一下各位读者，虽然有空调乘凉是不错，但也要记得常常去户外呼吸一下新鲜空气，同时不要被空调直吹，就算是夏天也是会感冒的哦。说回3DS方面，目前eShop上的游戏热潮也是一浪接一浪，最受人瞩目的自然是《火焰之纹章 觉醒》，目前游戏已经推出了五弹DLC，对于已经翘首以待5年的粉丝们来说可谓一道盛宴。eShop方面，也有不少佳作，其中最经典的自然是《瓦里奥大陆3 不可思议的八音盒》，令人禁不住想要重温一下童年时的游戏快乐。

《火焰之纹章 觉醒》DLC介绍



自最新一期Nintendo Direct之后，《火焰之纹章 觉醒》又推出了三弹DLC内容，目前游戏已经有五批共9个关卡。因为这些DLC内容比较特殊，本期3DS应援团将会特别介绍一下。众所周知，本作的DLC关卡可以看作是网游中的“收费道具”，通过DLC关卡玩家能无限练级让游戏的难度直线下降，其中更是有“异传　金と银”这种纯为玩家服务的关卡，一关下来能轻易赚取大量金钱。即使是在ルナティック＋难度，只要撑到开启异界之门，也能利用DLC关卡和武器炼成系统大幅降低游戏难度。关于DLC关卡的详细情况可查看本期杂志的《火焰之纹章 觉醒》研究，这里我们提供出DLC的名称、价格和配信时间。需要注意的是，“异传 英灵の魔符1”在5月31日前属于免费DLC，想要的朋友最好在收费前下载，而“异传 英灵の魔符2”和“异传 英灵の魔符3”均要购买前一份内容才能购买，也就是玩家必须按照顺序购买和下载DLC内容，不然无法享受之后的内容。

关卡名	价格	配信时间
英灵の魔符1	–	2012.4.19
英灵の魔符2	250日元	2012.4.26
王对王 纹章篇	350日元	2012.4.26
英灵の魔符3	300日元	2012.5.2
金と银	300日元	2012.5.2
王对王 圣战篇	400日元	2012.5.2
红对苍 封印篇	350日元	2012.5.10
マミ–の乐园	300日元	2012.5.17
光对暗 光篇	350日元	2012.5.17







趣闻，3DS视频捕获器





虽然明知道为了提高便携型，掌机是不可能拥有一块大屏幕的，不过许多喜欢在家玩3DS读者肯定都会发现玩久了以后会觉得颈脖酸痛，掌机本身的独特结构让我们很难用一个非常舒服的姿势玩游戏，不知道大家是否也有期盼着可以把3DS连到大屏幕上，让自己可以悠然地正坐在沙发上玩？现在我们要介绍的这款日产的3DS视频捕获器“3DS伪トロキャプチャ”就可以实现玩家们的想法。

这款捕获器的外观就是一个能够完全包裹住3DS的盒子，玩家将3DS放入盒子里头后，用USB将设备连上电脑，可以将上下屏的画面都转移到电脑荧幕上，顿时视觉感受就提高了不止一个层次，而且玩家们也可以找个舒服的姿势好好坐着，然后把3DS捧在手中当做手柄，体验一下仿佛在玩家用机般的享受。

不过好归好，就目前来说，这个捕获器的劣势也有不少，其中一个就是体积稍大，玩家捧在手里可能不怎么舒服，第二自然就是包裹3DS的造型很容易让玩家在按键时遇到困难。而且虽然画面显示在了大荧幕上，在需要用到触控笔的场合，因为无法确认自己落笔的地方，玩家有可能还是得低下头去观察下屏，所以使用捕获器时对于游戏类型也比较有要求。总的来说，这是一款有意思的周边，不过对于一般玩家来说，先不说买到捕获器的难度和配置两块能够分别显示3DS上下屏的大显示器所需的资金，光是想到要先适应加上捕获器后的别扭手感就足够让人打退堂鼓了。倒是对于许多想要录制3DS游戏视频的玩家来说，这个捕获器是颇值得入手。

More, GO: 73139.blog.163.com

eShop下载游戏推荐

智力游戏特集

本次更新的eShop提供了大量的3DS智力游戏供喜欢这一类型游戏的玩家选择，这里我们将会推介几个优秀的游戏供各位3DS玩家们选择。

●大笼城系列

这个系列是DSiWare中非常有名而受欢迎的塔防游戏，使用的日本战国的题材，玩家扮演的自然是大笼城的城守，需要通过合理地调配枪兵、弓兵和大炮等不同的防守设施来击退来犯的敌人。这个系列目前推出了四作，分别是《甘口！大笼城》,《辛口！大笼城》,《中辛！大笼城》和《风云！大笼城 改》，仅仅是从游戏的标题都能够看出作品的难度正随着新作的推出而日益上升，想要挑战自我的玩家不妨直接从《风云！大笼城 改》开始测试一下自己的战略智慧。

●推拉塔（引ク押ス）

这是一款会让人想起去年话题作品《凯瑟琳》的智力游戏，玩家扮演装扮类似相扑手的大力士马洛，挑战一个个造型奇特的推拉塔，每一个塔都由大量的方块组成，马洛需要通过推动或拉扯方块来为自己创造出可以行进的道路，到达塔顶旗帜处就可以获得胜利。本作中有各种造型好玩的推拉塔登场，例如点阵外形的马里奥和各种水果，可谓老少皆宜。

●俄罗斯方块（Tetris）

无人不知无人不晓的《俄罗斯方块》，再要介绍这个游戏恐怕就是对各位玩家们游戏知识的侮辱了。本作是模拟器运行的GB版《俄罗斯方块》，换而言之就是最原始的版本，不过游戏老归老，简单而有趣的规则却还是百玩不腻的，无论是怀旧还是朝圣，这个经典老游戏都还有一玩的价值。而且某种程度上，它的确就是智力游戏的鼻祖。

●马里奥医生系列（Dr Mario）

又是一个无需介绍的经典游戏系列，在本次的特集当中收录GB版的《马里奥医生》和DSiWare上的《小小马里奥医生》(ちょっと Dr Mario)，两者其实分别不大，只不过前者是黑白画面，后者则是彩色画面，要选哪一个就由玩家们自己决定了。

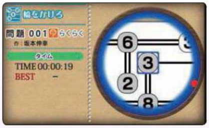
●银星将棋3D

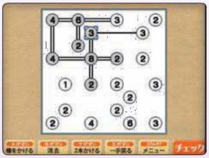
这款由Silver Star推出的作品是"《银星将棋》系列"在3DS上新作，之前已经在本栏目中做过相应的介绍，其特点就是极为专业而细致的难度分级，能够让玩家循序渐进地提高自己的棋艺。同时游戏还搭载了棋谱功能，各位玩家可以记下经典的棋谱供自己日后研究。如果你是一位喜欢将棋的3DS玩家，本作就再适合你不过了。

3DSware

尼克利谜题 搭桥

售价	500日元
推荐度	★★★★★







经过几个月的沉寂后,"《尼克利谜题》系列"终于推出了新作品,也就是我们要介绍的《尼克利谜题 搭桥》。和其他类型的尼克利谜题一样,本作仍然是极其纯粹的智力游戏,构成谜题本身的只有简单的数字和横线,玩家需要准备的只有足够的耐心和大脑中的逻辑思维能力。本次游戏的规则是要求玩家按照一定的规律,用线条把一个个标有数字符号的空心圆点连接起来,只要能够成功地把不同的圆点全部连接起来就可以过关。游戏的玩法并不复杂,但是实际攻关时却很容易会遇到困难,需要仔细思考后才能够找到解决的办法。对于喜欢这一类智力游戏的玩家来说,《尼克利谜题 搭桥》恐怕是近期最不可错过的佳作了。



模拟器

瓦里奥大陆3 不可思议的八音盒

售价	600日元
推荐度	★★★★★



粗俗暴力但又带着点贱萌的瓦里奥大叔有着和马里奥截然不同的魅力，而在由他作为主角而制作的"《瓦里奥大陆》系列"第三作《瓦里奥大陆3 不可思议的八音盒》里头，因为被吸进了神奇的八音盒世界里头，瓦里奥不得不要用自己招牌的横冲直撞能力来想办法摆脱困境。和之前的系列作品相比，本作不但加入了对应GBC的彩色显示功能，也加入了昼夜的概念，玩家在白天和夜晚时会在关卡中遭遇到不同的敌人，连宝物的位置也会发生变化。和之前的作品一样，瓦里奥本身非常耐打，而且在某些地方还需要遭到敌人的攻击来进入特殊的状态从而通过机关。而且本作中瓦里奥还可以凭借不同的关键道具来学会新的动作，此时回到之前的关卡中，许多原本不能到达的地方就可以凭借新动作到达，大大增强了游戏的探索乐趣。这款经典作品已经在5月2日发布下载，各位玩家还在等什么，赶紧去下一个吧。











DSiWare

我的青春物语 高圆寺女子足球部

售价	800日元
推荐度	★★★☆



本作是DSiWare上推出的恋爱AVG游戏,正如标题所说,故事主要发生在高圆寺女子学校当中,这是一所贵族学校,里头就读的都是贵族名门的大小姐,而我们的主角则是一位刚上任的热血新人教师。为了振兴学校中的女子足球部,我们的主角展开了一场带着汗水与泪水,又有激情与爱情的动人故事。和大多数AVG一样,本作也是靠着选择正确的选项来发展故事,玩家同时还可以与游戏中的女性角色们发展浪漫的恋爱关系,青春类故事中特有的桃色情节也同样会发生,想要体验一段令人脸红心跳的浪漫故事,就赶紧下载本作吧。

More, GO: 73139.blog.163.com

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



说起 PSV 这段发生的大事，自然是索尼公开 PSV 的 PSS 开放套件，这让不少玩家都能自己制作 PSV 以及 PS 认证手机的各种游戏和应用程序。本期就为大家带来几款因此而生的应用软件。此外“游戏大观园”也带来近期热点游戏《圣人协奏曲》的介绍，感兴趣的同学一定要看看哦！如果各位对本栏目有什么建议和想法，请不要吝啬您的点子，我们的投稿信箱是 ucg@ucg.cn，您的支持就是我们的动力！

VITA播报站

Paint Park

自从 PSV 开放了 PSS 之后，各种自制的小软件如同雨后春笋般出现在玩家们的面前。下面为大家介绍的就是一款支持本地多人游戏的画图类软件，值得一提的是，本软件是免费供大家使用的，喜欢的人可以在 PSN 的商店中直接下载使用。

基本操作

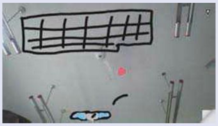
按键	操作
△键	开启/关闭菜单
□键	画廊模式
HOME键	开启主菜单
十字键	左为后退，右为前进，上为删除当前绘画
左摇杆	更改颜色
右摇杆	更改画笔



1. 十分简洁的主界面，左边是单人绘画模式，右边是多人联机模式。（注：该软件只能面连，目前还不支持 Wi-Fi 联机。）

2. 该软件提供了 4 种粗细各不相同的笔，而且还有 12 种不同的颜色供玩家绘画。而且在绘画时，在屏幕的左 / 右上角会出现放大镜供玩家查看，十分细心。





3. 在多人游戏的时候，玩家可以将自己画好的图片传送给其他的玩家进行一个简单的猜谜游戏。同时也可以几个人一起进行绘画比赛，让系统做出一些简单的问题，然后玩家按照问题来进行绘画，并在时间结束之后通过多人投票来选出最佳画手。



4. 该软件同时还支持照片涂鸦的功能，利用 PSV 的前后摄像头进行拍摄，然后将拍下的照片后进行涂鸦修改。

SKYPE

作为一款全球性的互联网电话软件，其可以提供高清晰的语音通话与方便快捷的电话拨号，当然也可以文字聊天。使得越来越多的人开始使用这款软件，特别是其廉价的收费方式也让在海外的一些人使用得更为频繁。下面给为各位玩家做一个基本的操作介绍，让大家能更加轻松地使用这款软件。



1.PSV 版的 SKYPE 与 PC 版相比之下十分简洁，整个登陆页面上只有账户名和密码。



2. 输入账户和密码后，我们就能看到这样的界面。需要注意的地方就是——PSV 是可以自动保存玩家账号的，如果想要换其他的账户登陆，只需要在个人资料处将“**パスワードを保存する**”右侧的对勾取消即可。

3. 拨打电话的页面，+86 则代表着中国国内电话的区号，我们只需要在后面输入自己要拨打的电话即可进行通话。





4.PSV 版的 SKYPE 同样也支持好友之间的免费通话与视频聊天，由于 PSV 本身自带了前后摄像头，所以在聊天的时候十分方便。经过笔者测试，语音通话方面十分流畅，而视频方面则稍微有些延迟，不过并没有太大的影响。

最后需要提醒玩家们的地方就是，玩家们若想使用 SKYPE 打电话，还是需要通过 PC 端给自己的账户进行充值后，交上必要的通信费用之后才可使用，否则就只能依靠好友同时在线的时候进行语音或者视频通话了。而且 PSV 版的 SKYPE 是不提供账户注册的，想要体验的玩家们一定要注册好账户以后才能够使用。由于在 PC 端注册账户十分方便，所以建议大家使用 PC 注册哦。

游戏大观园

圣人协奏曲 陨星之献诗

本作是 GUST 在 PSV 上推出的“浪潮协奏三部曲”的第一作，游戏为实时的社交网络游戏。玩家将通过 PSV 和七次元彼端的失忆少女伊昂（イオン）一起生活。在游戏中玩家通过和伊昂的共同生活来寻找伊昂失去的记忆。而伊昂失去的记忆和梦中世界里的街道修复有着密不可分的关系，玩家需要通过街道的修复来寻回伊昂的记忆从而让游戏继续进行。



伊昂的房间

游戏中最主要的场景，在这里你可以看着伊昂生活，进行各种互动提高好感度。同时这里也是伊昂的工作室，玩家可以通过让伊昂出门收集材料，从而让伊昂生产出服装、食品或是工具等常用道具。可以通过手指连点两下屏幕来呼叫伊昂和回应伊昂，也可以通过两指来进行缩放和放大操作。在该界面中，画面左上角表示伊昂的活动状态和时间，右下的 ENTER 则是进入菜单。

More, GO: 78139.blog.163.com



主菜单

从左往右依次是设定、留言箱、邮件、废墟修复报告和妖精愿望五个功能，右边黑色的小框中的则是“请求”、“一起做些什么”、“了解情报”三个功能。除了右边的菜单外，所有操作均需要网络连接才能使用。

设定：左侧从上而下分别是“个人资料”“签名设定”“音量设定”“回到标题菜单”“MyGustID 联动”和“资料包情报”，注意绑定 MyGsutID 的功能非常有用，除了获得 1.5 倍的 HymP 外，玩家也能在网页上阅读邮箱和公告板，此外还能获得伊昂的礼物，其他各种各样的联动特典也在计划中，建议注册绑定。

消息盒子：具体功能和时下流行的微博相似，你可以查看好友的近况和状态。界面左边是“支援者的文章”“回复一览”“自己发表过的文章”和“撰写新文章”几项功能。

邮件：和现实生活中的邮箱功能一致，在这里除了可以查看其它玩家给你发送的消息外，也能收到最新的官方邮件。在该界面内右方从上往下分别是“新邮件”“写邮件”“收信箱”“发信箱”“管理箱”以及“给工作人员的邮件”。

请求：分为制作、采集和给予三项功能，点开制作后可以看到几个大分类，根据实际需求制作道具即可，道具的所需材料会出现在左边面板，红色为目前没有的素材，这时就需要使用采集指令去收集素材。至于给予指令可以让伊昂换装，或是“喂”她吃东西。



Dive Gate

游戏最重要的场景之一，正中间则是伊昂的记忆章节，向下划可以看到精灵之巢，向上划可以看到一个回到房间的炉。

精灵之巢

进入后看到三个标示，分别是“GENOMIX”“LIST”和“DIVE GATE”。其中 GENOMIX 非常有趣，通过扫描条形码可以获得新精灵（虽有人说中国的条形码不能用，但是笔者却用家里的西药扫出一些精灵，有条件的同学可以多扫描家里物品的条形码）;LIST 是查看朋友的精灵；Dive Gate 为回到 Dive Gate。

精灵

通过 GENOMIX 扫出一个精灵后可以了解到这个精灵的种族、等级、性格等数值。同时可以查看大家对精灵的评价和同样有这个精灵的玩家列表。若对这个精灵满意，可以按下右下角的“决”按钮来定下契约，注意契约对 HymP 有一定的要求。当扫描出了自己的精灵后可以轻触精灵来观看更多属性资料，其中留言板能查看大家对此精灵的想法和留言。除此之外，也可以通过“联动经历”“妖精的留言”两项功能和其它玩家进行一步互动。



精灵情报

分为“基本情报”“能力情报”“外貌更改”“技能更改”“获得装备和技能”“排名状况”等几项功能。这里需要大量使用 HymP 值去获得技能和外观物件。HymP 有两个获得途径，其一是完成精灵的愿望、其二则是促进精灵工作。能力情报中的 LP 为耐力值，恢复力则是影响 LP 的回复速度，修复力是每消耗一点 LP 所能修复废墟的点数，指导力是影响你可以带多少别的玩家的精灵来进行废墟修复。

星体情报

分为“能量情报”“协力情报”“大家的想法”和“送出能源”。能源可以靠修复废墟后获得，当向星体送出一定量的能量后会获得奖励，内容多种多样，例如能让女主角使用尾巴等“福利”。协力情报则是查看所有玩家向星体送出的能量、自己送出的能量和现在的妖精送出的能量的数据。大家的想法可以看看大家给星体的留言。

初期建议

①游戏初期，玩家需要和女主角伊昂多聊天，等待剧情触发后进入梦世界，便可以创造自己的第一个妖精。接着玩家需要学习如何修复废墟，并离开梦世界；

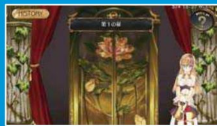
②出来后记得继续和伊昂聊聊天，同时还要制作道具和保持互动，最后记得听听妖精的愿望，完成愿望累积 HymP 来创造更多的妖精；

③之后只要多和伊昂接触，触发更多的事件后，游戏便进入平稳的循环阶段，玩家一天开启游戏 4~5 次便可以完成一日的需求。

※ 另外创建账号的时间会决定伊昂的睡眠时间，但就算伊昂睡着了，你也可以把她叫起来，重新设定她的作息时间。



玩后感



《圣人协奏曲 陨星之献诗》尽管在发售后便出现了大量的 BUG 报告，不过在游戏升级到目前的 1.02 版本后，修复了大部分 BUG，所以笔者建议所有玩本作的玩家尽快更新游戏，避免出现不愉快的游戏体验。该作品作为 PSV 第一个史诗级的角色扮演游戏，表现非常不错，游戏有多个章节未发售，往后不定期更新，一个章节为 500 日元，港服价格则未定。在截稿前有最新消息指出故事第二章将于不久后更新，而且是免费的，各位粉丝们千万不要错过，最后，祝大家游戏愉快！

起床同盟

在 PSS 开放后，第一个免费下载并且带有奖杯的游戏就是接下来为玩家们介绍的这款《起床同盟》了，其实这个游戏就是一个小的闹钟软件，只不过借助了 Wi-Fi 让一起玩游戏的玩家进行互动来增加游戏的乐趣。虽然游戏很小，但是只要 8 小时左右就可以得到 12 个奖杯，奖杯迷不妨考虑一下哦。



游戏的主界面就是一个时钟的样子，游戏里面共内置了 5 款不同的钟表主题，可以根据玩家的喜好进行更改。



游戏中不仅仅有闹钟功能，还有一个倒计时器的功能，这个功能的好处就在于可以进行后台操作。设定好时间后进行倒计时，这样就不用担心过于沉迷游戏而忘记重要的约会了。



而闹钟功能也设定的极为细心，从同盟选项到闹钟日期和时间等等都可以随意设置。



在游戏中也可以查看自己的资料，方便确认奖杯获得的条件。

奖杯列表

名称	开启条件	奖杯种类
気になるあの子	在起床同盟的界面中确认11个玩家（长按在界面中的玩家头像就可以看到其ID，达到11次即可解开该奖杯）	铜杯
起き友の轮	第一次使用起床同盟申请添加好友	铜杯
电光石火	在3秒内成功起床	铜杯
一致团结	第一次同盟成功	铜杯
同盟初心者	第一次使用同盟闹钟	铜杯
一番乗り	在起床同盟中连续30次获得起床的第一名	铜杯
同盟マニア	参加起床同盟的次数超过365次	铜杯
凄腕の起こし屋	应援次数突破2000次	铜杯
最高の仲间たち	同盟成功合计达到365次	银杯
早起き师范	自己在时间内起床合计200次	银杯
早起き皆传	早起合计30次（在闹钟响起后迅速点击屏幕中的图标即可早起，该奖杯可以通过设定闹钟时间迅速获得）	银杯
素敌な仲间たち	第一次出现Perfect（在起床同盟界面中，除自己以外有11个都是玩家而非NPC就可以解锁该奖杯）	金杯

More, GO. 73139.blog.163.com

游戏进行时

IT'S GAMING



《生化危机 浣熊市行动》虽然素质极为一般，还得到了各种低分评价，但这些都无法阻止其大卖。不仅如此，本作关于“回声六号”的付费 DLC 在 PSN 和 LIVE 上继续出得不亦乐乎，作为一名“《生化危机》系列”的爱好者，真不知道是应该感到高兴还是无奈。

大名鼎鼎的《名侦探柯南》其实有不少游戏作品，只是因为动漫本身推理题材的局限性，再加上 FANS 群体中又有不少年龄较小的青少年，使得游戏在难度上有所妥协，因此相关游戏的影响力完全无法与动漫相比。本期进行时为各位献上的是《名侦探柯南 过往的前奏曲》，本作的剧情有不少值得肯定的地方，较低的推理难度让日语不太好的玩家也能轻松上手。

PSP NDS GAME

名侦探柯南 过往的前奏曲

原名
名探偵コナン 过去からの前奏曲

类型
文字冒险

游戏适应人群
● “《名侦探柯南》系列”FANS
●正在学习日语的玩家

罪恶终将得到惩罚

系统介绍

游戏最主要的部分就是调查和搜集证据。通过对话（闻く）、调查场景（しらべる）就可以获得不少的证据和证言。

入力调查について：通过推理输入证据假名，不过并非必要推理，可以放弃，下文攻略也无此内容。

交涉：选择一个伙伴，对关键人物进行说服，然后获得证据。注意！选择不同的人物说服的语句也不相同。



『见破り』について：用证据推翻嫌疑犯的证言。

トドメの一击：输入关键物品的假名，对嫌疑犯进行定罪。



阳光成员
DasHar

本作是“《名侦探柯南》系列”游戏的续作，同时登陆 NDS 与 PSP 平台，除了对应的操作不同外，两个作品内容是一样的。游戏中玩家可以扮演江户川柯南、服部平次、工藤新一共三个角色，在一定程度上弥补了全程无语音的不足。

关键谜题答案

序章

天窗が开いている，江户川コナン，コ－ヒ－を饮む，天窗

トドメの一击：いす

第一章

スピ－カ－の音，大和田一郎は心脏が悪い，署名，カ－ドキ－を持つ人物，17 时の约束，大和田の遗书，大和田一家か搜査一课（イ－ストタワ－1F），パンフレット，着ていた和服のしみ（ベ－スタワ－屋上），一郎が和服を着ている（社长室）

『交涉』（灰原哀）：话题を反らしてみる，清水を疑っている，清水の意图を当ててみる

オブジェの涂料，舍てられたジョイント＋社长室の和服の污れ，健太への电话，遗体发见を早めるため，长いロ－プ＋同じ色の和服，谁もいなかつた，大和田一郎のダミ－，舍てられたジョイント＋えもんかけの和服，杉崎哲

『见破り』について：秘书の私が『爱した人の诞生日』など知る事は不可能です…！＋杉崎は苦劳人

虫やクモが嫌い，クモの死がい，携带电话，着ていた和服のしみ，割れた植木钵，48 层の伪装を始末する

トドメの一击：てぶくろ
佐藤美和子

全拼图收集：社长室的柜子，杉崎哲的白手套，ベ－スタワ－屋上调查月亮，48 层的绿箱

第二章

警察が到着した时间（3F 成泽の部屋），通报者，调查尸体，アリバイを确认する，麻雀の约束，ドアのチャイム，麻雀の约束，毛利小五郎，遗体を发见した时间，动机の有无，小五郎の密会，三岛由纪子，持って行ける（应接间），E-B-A，凶器は拳大の钝器，なくなつた雀牌

『交涉』（妃英理）：がツンと言ってやる，何故、ここにいるの？，本当の事を言わないからよ

お金か女ね，依赖人，密会相手，由纪子は冷え性？，由纪子のストラップ＋园子の乙女心？，また眠っちまった，所のアリバイ，腰を屈めて，所の动机，绵谷のアリバイ，现场に携带を持ち込める，绵谷の动机，小五郎のアリバイ＋由纪子のアリバイ，牧原希美，三岛由纪子

『见破り』について：6 时から 30 分间は、携带の时刻通り毛利さんとお话して＋台湾と日本の时差

绵谷の商谈，眠っていた小五郎，小五郎と由纪子の携带

『见破り』について：大体、私には成泽さんを杀す动机がありません…＋自杀した夫

ワラスギ产业，社员が自杀，ストラップは宝物，落ちていた牌，スリッパをはいている，由纪子は冷え性？，靴がはけないから，ルミノ－ル反应检查

トドメの一击：くつした

全拼图收集：教室的白板，娱乐室的麻将桌，资料室左侧柜子，应接间墙上的画，3F 成泽の部屋的电视



More, GO: 73139.blog.163.com

第三章

牧原希美の调查资料,51、92、31、01,牧原希美,虚饰の摩天楼,阶段を上がる,屋上から飞び降りた,非常阶段を下へ,タバコの匂い,犯人はいなかつた,3阶のどこかだ,成泽のファイル,诱き出された,ビルにいる人间の数(カラオケ泉·受付),一直线に驱け迂んできた(屋上),非常阶段出口(カラオケ泉·受付),ペットポトル(カラオケ泉 4F),屋上からの目击证言(カラオケ泉·受付),驱け上がる乱入者,探侦の助手(屋上)

『交涉』(达山和叶):ドジっ娘认定する,论理的に追い诘める,冷静に矛盾を指摘する

犯人は步いていた,出入りした客について,非常扉の力ギについて(屋上),歌が苦手(阶段ホール),绳ばしご+サッシと锭の伤,开いていなかつた?,窓からの脱出,绳ばしご,屋上からの目击证言,驱け上がる乱入者,タバコの烟の臭い,非常阶段の足迹,ワックス,どこにも行つていない,窓からの脱出,绳ばしご,サッシと锭の伤,绵谷和成,アリバイがある,灰原の行方,非常扉の力ギについて,绵谷のいた位置,ペットポトル

『见破り』について:私の服には、どこにもインクなんてついていない+探侦ペン

トドメの一击:しがいせん

きゆうきゆうしや,港方面,『救急车』,病院,ピルと重なつて见える,追迹メガネ,八木塔子

全拼图收集:カラオケ泉 2F 天花板上的换气窗,屋上远处下楼处,カラオケ泉 3F 右侧的贩卖机,カラオケ泉 4F 房间门,阶段ホール楼梯扶手



第四章

手帐が真っ黑だから,手品,选择の余地がなかつたから,贵美子の生死,荒井贵美子の手帐(ロビー),真っ黑だから,シウの手品(アズライールの部屋),凶器の刀(小畑ミシェルの部屋),刀,部屋が防音(占いの馆·正面),贵美子の部屋の上,天窗,荒井の通报(谈话室),急救への通报,动机に触れなかつた(アズライールの部屋),ののしられていた枝野(マダム枝野の部屋),リモコン+天窗(贵美子の部屋),リモコン(谈话室),B,铁の恶魔像+高级バッグ,天窗を闭めた方法

『交涉』(毛利兰):何をしてるんですか?,谁と战つてるの,证据はない

自杀するつもりだつたか,太っているから,カマをかけた,背后から抱きつく,无事な金库,脱出手段を隐すため,枝野の动机,ののしられていた枝野,ソウと贵美子の关系,荒井の通报,刀,ドア,天窗への道,アスライール·シウ,高坂のアリバイ,ブリズムサンド

『见破り』について:そもそも私は、キミコさんの部屋に入ってさえいないわ...+奇妙な血痕

铃木园子,リモコン,贵美子が持っていた,心理トリック,铳声

トドメの一击:もでるがん

全拼图收集:占いの馆·正面右边第二课树,占いの馆·里庭水井,アズライールの部屋中的挂画,小畑ミシェルの部屋左边的柜子中,マダム枝野の部屋柜子旁的红色娃娃

第五章

警察に保护を求める,窗が闭まつている,柳下顺一郎(国松ゼミ研究室),后藤晓江(廊下),雫がたれてこない,ラベルがずれている(国松ゼミ研究室),窒息した原因がわからない,六本目の酸素ボトル,ボトルの中の正确な成分,酸欠のメカニズム+六本目の酸素ボトル,高纯度窒素と窒息死の关系

『交涉』(灰原哀):子供らしく纯粹に微笑む,健气に振る舞う,正直にお愿います

铃村と所の关系(控室),国松の行动(国松准教授室),铃村と国松の关系,ドアノブの指纹,A,开封された携带メール(控室),目黑と所の关系(学生食堂),目黑の通话记录(学生食堂),铃村より先に归れない事,ラジオを持つている理由,コンビ二袋+洗剂喷雾器,どうやつたのか,寝ぼすけな所,六本目の酸素ボトル,酸欠になる,开封された携带メール,目黑の行动+目黑の通话记录,凛の行动+春城の证言,国松の行动,研究室の物音,所杀害犯人,冰室隆志

『见破り』について:清扫用具では何もできませんし…特殊な道具なども持つてません+即席スプレー式喷雾ボトル

可能にする手段がある,起こさないて! のボード

『见破り』について:でも、清扫をしながら国松ゼミ室の中を知る事なんてできません…!+盗听器

トドメの一击:らじお

山西典子の调查ファイル,冰室が谜の男だから

全拼图收集:国松准教授室门右边的挂画,国松ミぜ研究室所的席 4 个墙字,国松ミぜ研究室沙发,国松ミぜ研究室左边第二个桌子

最终章

典子の死で终わつた,成泽三平,荒井贵美子,今までの事件の下调べ,山西典子,所优斗,テレビの中,靴迹も血痕もない,长い棒,待ち合わせの日,毛利小五郎,一番得をした人物,大和田三冬,探侦とファイルが狙われた,司法解剖同意书,典子が死んだ事故,指纹の抹消,早く手术しないといけない,秘密に近づいた人物を杀す,山西典子,かかりつけの医者が海外,齿科医と三冬,三冬のカルテ

『见破り』について:贵美子さんが声を闻けば、气づいたんじゃないのしら? +事故の状况

贵美子に声を闻かれた,金のなる木,アイディアノート,ある

トドメの一击:てーぷ

全拼图收集:冰室の生家窗帘

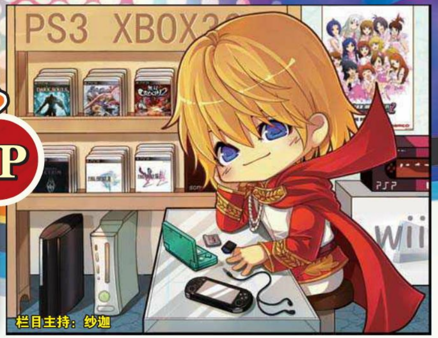


玩后感 可能是因为考虑到《柯南》有不少年龄较小的爱好者,本作的推理部分基本毫无难度。除了定罪的“トドメの一击”外,只要善用 S/L 大法,完全可以蒙过所有推理部分。而“トドメの一击”的部分,只要理解提示并熟悉证据、证言也可以完美通过。不过本作的剧情还是不错的,看似支离破碎的故事,在最终章组合。喜欢《柯南》的玩家还是不要错过的好。

More, GO: 73139.blog.163.com

软硬兼施 HARDWARE&SOFTWARE SP

初音版PSV的出现真可谓是给了PSV市场一剂强心针，不过从目前来看首批货已经被饥渴的玩家一抢而空，国内玩家要想买到的话估计只能多掏银子了。其实要论外型，这个初音版PSV只能说是还过得去，如果机身采用葱绿色，相信会更加漂亮。而且PSV缺乏游戏的局面至今还是没有什么变化，光是靠卖一两个限定主机依然是杯水车薪。



栏目主持：纱迦

市场风向标 MARKET OVERVIEW

本期重点提示
- 水晶白PSV登场
- 午夜紫3DS发售
- 硬破解PS3死灰复燃
- 新版X360破解现曙光

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机（港版，Wi-Fi）	1750元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		2048元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、电源及电源线一套。

点评：近段时间PSV市场变动不大，主机货源充足，价格已经也越来越稳定。不过相比之下，最近购买主机的玩家少了不少，看来PSV这两个月的游戏空窗期让很多准备购买PSV的玩家有些犹豫，好在现在的主机暂时不受破解方面的影响，所以稳定的价格肯定还会延续下去，玩家一旦遇到心仪的游戏发售，随时都可以出手，这点说起来倒也方便。至于前段时间有些缺货的PSP-3000，在这半个月依然没有好转，不过价格已经稳定在了980元左右，没有涨回到四位数，建议准备购入PSP-3000的玩家不妨在等段时间，想来或许等PSV更成熟一些，索尼还会出台一些措施去清仓处理PSP-3000，届时货源肯定不是问题，价格或许也会创下新低哦。另外，值得一提的是，索尼已经准备在下个月的28日发售PSV的新颜色水晶白了。其售价和黑色相同，Wi-Fi版的24980日元，3G/Wi-Fi版的29980日元，不过目前暂时只是日版，有兴趣的玩家可以在下个月中旬去电玩店预定一下，不过水晶白颜色的PSV在其他地区的上市时间暂时还不明确，国内玩家也可以期待港版的降临。最后，谈一个不少PSV玩家遇到过的问题，就是使用数据线不能通过电脑或是外接电池给PSV充电。一般情况下，在PSV的设置里面打开使用数据线充电，然后把PSV插到电脑上，在关机的情况下，只要USB电压达到标准，主机就可以重进电量，但有些时候，因为索尼限制的模式问题，PSV是无法通过数据线充电的，尤其是使用外接电源的玩家，几乎100%不能充电，所以有厂商就看到了这里面的商机，特别推出了一个PSV充电转换插头，这个插头两边都是标准的USB接口，它的实际作用就是把PSV数据线上的USB充电接口转换成主机可识别的充电模式，以达到可以充电的效果，一般普通的一个充电转换插头价格在15元左右，带有双模开关的，即可以切换充电模式和数据传输模式的插头，价格是25元左右，不算便宜。经常使用电脑充电或者是使用外接电源的玩家可以考虑一下这种配件，另外，PSPgo有遇到这个问题的玩家也可以购买，两者都是通用的。


▲带有开关的双模充电转换插头，PSV和PSPgo通用。

主机及主要周边参考价格	
PSV主机（港版，Wi-Fi）	1750元
PSV主机（港版，3G/Wi-Fi）	2150元
PSV主机（美版，Wi-Fi）	1700元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	950元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	158元
8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
16GB索尼原装PSV记忆卡	368元
32GB索尼原装PSV记忆卡	588元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP-3000版	58元
北通USB原生铜数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	38元
北通PSPgo防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSPgo版	48元

3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（日版白）	1180元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	R4i Gold Plus	88元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1440元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：任天堂最近在3DS上频频发力，新颜色一波接着一波的推出，继日版的深邃蓝推出不久后，任天堂又准备在美国市场推出午夜紫颜色的新主机，这个颜色目前为美版独占，上市日期为5月20日，售价依然还是熟悉的169.99美元。这样一来，现在3DS就形成了美版、日版各种拥有“独占”颜色的情况。日版3DS拥有冰雪白和深邃蓝两种美版3DS没有的颜色，而美版3DS也有午夜紫这种日版3DS没有的颜色。除去这些之外，两者共有的颜色一共有4种，分别是水晶蓝、宇宙黑、火焰红、神秘粉。其中美版的神秘粉因为是和《任天狗+猫》同捆出售，所以在国内市场上比较少见到。玩家可以根据自己的兴趣喜好购买不同的版本和颜色。不过值得注意的是，任天堂在近期宣布首发颜色之一的水晶蓝将在近期停产，这


▲美版3DS新颜色午夜紫将在5月20日随《马里奥网球公开赛》一起推出。

More, GO: 78195.blog.163.com

让人疑问3DS是不是在今年E3会有大幅度的更新，近期需求不高的玩家不妨等E3之后再做其他打算。在NDS方面，美国任天堂已经决定在5月20日对NDSi和NDSi XL（NDSi LL）进行降价，其中NDSi的价格将从149.99美元降到99.99美元，NDSi XL的价格将从169.99美元降到129.99美元，相比之下NDSi的性价比凸显，相信届时国内水货市场也会跟随降价潮流，对主机的价格进行调整。现在，在官方降价后，国内市场的翻新NDSL性价比已经不再那么突出，依然想要买NDS的玩家建议今后主要考虑美版的NDSi，当然购买时也要提防翻新，注意检查主机的金属接口是否有氧化痕迹才行。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版）	1180元
3DS主机（日版 深蓝）	1250元
3DS主机（美版）	1130元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元

主机及主要周边参考价格	
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
3DS扩充底座（右摇杆）	148元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
R4i Gold Plus	88元
金士顿8GB TF卡（行货）	48元
金士顿16GB TF卡（行货）	88元

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2050元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2139元
近期推荐购入指数		7



▲硬破解主机需要拆机安装E3 Flasher，况且主机也大多是回收来的，质量上确实难以保障。

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍：本周PS3市场没有太多的变化，市场上的破解主机基本绝迹，99.9%商家出售的PS3都是普通的港版未破解PS3，0.1%拥有软破解主机的商家，主机的价格也高的离谱，随便搭配的套装，都要卖到四五千以上，这对于大部分玩家来说还是很难承受的，所以既然现在想买PS3就不要在乎破解不破解的问题了。另外，因为现在PS3翻新机逐渐增多，不少硬破解主机也死灰复燃，这些硬破解玩家最好要注意一些，毕竟硬破解和软破解不同，硬破解需要拆机、安装、焊接才能完成，商家在破解过程中需要先把PS3拆掉，然后通过焊接E3 Flasher达到破解的效果，但90%的商家在安装E3 Flasher时多会采用飞线这种不常规的焊接方式，这会直接影响到主机本身的质量，对主机的稳定性有不小影响，基本现在出现在市场里编号为CECH-25xx的破解主机，多是硬破解主机，虽然已经破解，但从使用角度上说，并不建议玩家购买，毕竟翻新和拆机焊接这种非常规的机器，质量还是很难保证的。

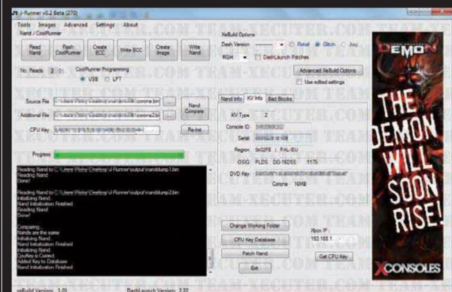
主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（160GB，港版黑白）	1950元
PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2050元
PS3 Slim主机（320GB，港版红蓝）	2150元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2（六轴震动版）	158元
北通球王2（震动版）	158元
北通MVP球王2（六轴无线震动）	248元
北通MVP特洛伊（无线震动）	178元
北通武装军火（双枪版）	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗JailBreak2	360元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	XBOX360 Slim主机（港版，4GB未破解）	1800元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		1889元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：上期已经介绍自制破解主机悄然流行，而且价格也逐渐走低，本周这种脉冲破解主机已经跌到2600多元，有兴趣的玩家可以继续观望。另外现在市场上更多流行双破解主机，即光驱破解＋自制系统破解，价格一般在3500元左右，从实际使用角度上说，一旦已经可以脉冲破解，光驱破解的意义就不大了，毕竟很少有玩家一会使用自制系统，一会使用官方系统，两者来回颠倒，麻烦不说，也不实用。一般这么做无非是吸引眼球，并且卖高售价。通常情况下，玩家购买自制系统的脉冲破解主机就够，双破解并不实惠。另外，著名的破解小组Team Xecuter在前几日也宣称，新出货的XBOX360 Slim主板已经攻破，最新代号为Corona的主板因为电路设计的改变，在现在是无法使用脉冲芯片进行破解安装自制系统的，但Team Xecuter现在已经表示他们解密了bootchain并提取到了CPU密钥，这意味着今后脉冲芯片将有可能适用在新款的XBOX360 Slim身上，不过从Team Xecuter小组放出的图片来看，他们所用的主板还是上一代，而不是Corona，所以还暂时不能肯定可以破解，不过一旦可以成型，届时国内破解主机的价格还会继续降低，建议玩家继续观望等候，或是先买普通未破解的机器等待，如果真出了破解再去加装破解芯片也不迟。



▲Team Xecuter小组放出的提取固件图片，但所用的主板依然还是10.83A，而非9.6A（Corona），真实性暂时难以判断。

主机及主要周边参考价格	
XBOX360 Slim主机（港版，4GB）	1800元
XBOX360 Slim主机（港版，250GB）	2150元
XBOX360 Slim主机（港版，4GB，黑色Kinect套装）	2180元
XBOX360 Slim主机（港版，4GB，白色Kinect套装）	2250元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至2012年5月12日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

More, GO. 73139.blog.163.com

周边大百科 OUR FUNNY WORLD

《初音未来 女歌手计划 NEXT（暂名）》同捆限定主机

近期最受 PSV 玩家关注的作品《初音未来 女歌手计划 NEXT》日前已确定将在 8 月 31 日发售，而 SEGA 也众望所归地公布了本作的同捆限定主机。这款限定主机并非采用初音代表性的绿色外观，而是选择了 PSV 刚刚公布白色机型作为模版，同时在主机的背触版上印制了特殊的图案，未来感十足。同捆版除包含限定主机以及游戏本体之外，还包含一张 4GB 的专用存储卡，3G/Wi-Fi 版售价 3 万 9980 日元（含税），Wi-Fi 版售价 3 万 4980 日元（含税）。目前这款主机已经开始接受预约，而现在就开始预订游戏或者限定版主机的玩家还能获得一款主题保护膜，将保护膜贴在 PSV 主机表面，同样也会让 FANS 觉得爱不释手。



▲限定主机的背部设计是最大的亮点所在。



▲作为特典的主题保护膜对于FANS来说也同样不可错过。

成就奖杯堂 ACHIEVEMENT & TROPHY

奖杯网站推荐

上上期介绍了一个有趣的成就网站，这期应读者要求介绍两个主流的奖杯站。

一个是 http://psnprofiles.com/ 只要在后面加上自己或别人的 PSN ID，就可以查看游戏列表了。这个站的特点是有一些特别的数据统计，首先每个游戏都会根据玩家的奖杯完成情况进行评级，最低 C 级，100% 就是 S 级。而右侧还列出了该玩家获得的珍稀奖杯，可以点入看更详细的分类。珍稀奖杯下面收录的是“奖杯瞬间”，比如你获得的第 1 个奖杯、第 1 个白金、第 1000 个奖杯、最快获得的白金、最近刚获得的白金等等，都会有记录。点击进入具体的某个游戏，上面一排有 100% 俱乐部、白金俱乐部等选项，同样会有一些统计，比如最先获得白金或 100% 的玩家，最短时间内获得白金的人，你可以看看自己排在什么位置。另外在单个游戏奖杯列表的右边，会统计你从获得第一个奖杯到获得最后一个奖杯之间的间隔时间。上上期说过的 GAMING SESSIONS 功能这个站也有，但是因为用的人实在太少，有点形同虚设。这个站的缺点是如果不是付费用户，那么更新速度就会很慢，有时奖杯上传两三天了还没见更新，还有一点是排行榜对作弊者并不加以区分，需要玩家通过奖杯的具体取得时间和间隔才能分辨。

还有一个站是大家相对熟悉的 YourGamerCards 网站，就算不是付费用户，也会在 8 至 12 小时内对玩家资料进行更新。和它的站名一样，奖杯卡是其最大特色。点击上方的 Gamercards 输入 ID 就能生成精美的奖杯卡，可以用来当签名图，相当于玩家名片。http://www.yourgamercards.net/profile/ 后面再加 ID 的话就可以查看自己或其他玩家的游戏列表，只是统计方面要朴素很多，右侧只有最近取得的白金。点入单个游戏，可以看到每个奖杯都有获得难度的提示，这是根据玩这个游戏的人数和取得该奖杯的人数相比得出的，有一定参考价值的。点击单个奖杯，也可以看到最先和最近获得此奖杯的 50 位玩家。之前曾提到过，这个网站的排行榜中已经把有明显作弊行为的人都删除了，当然也可能有漏网之鱼，不过最近该站又新增了举报功能，让靠不正当手段获取奖杯的行为无处藏身。

因为两个站特点的不同，同一个人在 YourGamerCards 网站的排名会比较靠前，如果将两个排行榜稍加对比，那些只在 psnprofiles 网站排行榜上才能看到的 ID…… 呵呵，你懂的！两个站的查询功能都比较完善，只需点击上方的 Games，便可以查找所有 PS3 游戏的奖杯列表，最新推出的游戏会排在第一页，方便实用。

［文：胜负师］

体感新世代 SOMATOSENSORY

最近最热的体感资讯，当然是 Kinect 天际啦！去年曾经有美国玩家自制 Kinect 版《上古卷轴Ⅴ 天际》，该视频被上传到 YOUTUBE 后好评如潮，这无疑也启发了游戏开发商，于是乎官方也推出了让游戏支持 Kinect 的更新补丁。目前只有美版得到了更新，其他版本还有待时日，改天我们再为大家介绍。今天要介绍的是 PS MOVE 近期的一款大作。

魔法奇境大冒险

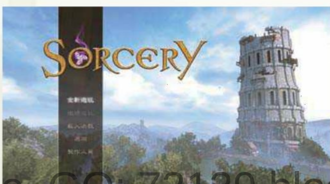
机种：PS3 发售日：2012 年 5 月 22 日

从数据统计来看，对应 PS MOVE 的游戏无论是数量还是评价都丝毫不逊于对应 Kinect 的游戏，但对于广大玩家来说总感觉 PS MOVE 相比 Kinect 有些后劲不足。这是因为对应 PS MOVE 的游戏中有很多都是传统游戏，如《杀戮地带 3》、《暴雨》，这些游戏当然是优秀作品，但 PS MOVE 的引入并没有带来太多的魅力，所以很容易让人忽略。PS MOVE 要想和 Kinect 分庭抗礼，需要的是 PS MOVE 专用的优秀游戏，而《魔法奇境大冒险》很有可能便是这样一款作品。

《魔法奇境大冒险》早在 2010 年 E3 展上便已经和大家见面，但此后便一直杳无音讯。本作最近又公布了一批情报，从画面风格来看与当年的版本有了很大不同。游戏中玩家要扮演一位魔法实习生，将手中的 PS MOVE 当成魔杖来挥舞。游戏中玩家可以使用冰、风、火、雷等 8 种元素魔法，利用不同元素解谜并战胜敌人，这便是游戏的最大魅力。游戏的主人公名叫 Finn，有一天他在会说话的猫咪 Erline 帮助下获得了魔杖，从此踏上冒险之旅。在冒险的过程中，Finn 习得了种种新的魔法，并发现了隐藏于 Erline 身上的秘密，最终击败了率领黑暗大军的邪恶噩梦女王。

游戏中玩家可以像哈利波特那样挥动魔杖使用魔法，不同的魔法有不同的效果，如令敌人持续燃烧、将敌人冻住等等，连续使用数种魔法还能形成连续技。此外游戏还有合成要素，利用收集到的素材可以调制不同效果的魔法药水，在战斗中起到巨大的辅助效果。

本作的发售日为 5 月 22 日，SCE 专门为本作准备了中英文合版，价格约为 300 元人民币，对于拥有 PS MOVE 而苦于没游戏玩的朋友来说，本作无疑是非常值得推荐的。





More, GO: 73139.blog.163.com

DLC地狱
DOWNLOADABLE CONTENT

COD 现代战争 3 大变脸

5 月 15 日，《COD 现代战争 3》将会以免费更新的方式带来新模式：夺面双雄（FACE OFF），这个名字明显是借鉴了吴宇森经典大片《夺面双雄》（FACE OFF）。夺面双雄模式是一个专门为 1 对 1、2 对 2 开发的对战模式，和之前的多人联机模式相比，该模式提供的地图会趋于小型、简化，以方便玩家阵亡后立刻重返战场，避免出现搜不到人的冷场。夺面双雄模式一开始会有 Aground、Erosion 这两张地图供选择。

5 月 15 日，COD 精英的用户还可以优先体验到第 2 个增加成就的 DLC——Content Collection #2。该 DLC 包括了多人联机地图 Oasis、特别行动关卡 Iron Clad 及 Kill Switch、夺面双雄模式的另外两张地图 Getaway 及 Lookout，以及 150 点 DLC。DLC 的设置和 Content Collection #1 一样，仅限于两个特别行动关卡。非 COD 精英的用户则需要等到 5 月 22 日才能在 Xbox LIVE 卖场花 1200 点 MSP 来购买这个 DLC，对于成就犯来说不是太值。

众所周知，X360 享受本系列的 DLC 优先权，因此对于 PS3 玩家来说可能需要到 6 月才能玩到以上这些内容了。



▲在新地图中可以潜在水里暗算敌人。



▲新的地图在画质上也有一些进步。

《FF Ⅹ Ⅲ -2》中文版 DLC 情报

虽然《FF Ⅹ Ⅲ -2》中文版的 DLC 更新总是要比日服慢那么一点，但至少该项工作还在坚持进行中，这点值得表扬。5 月 15 日，PS3/X360 玩家都可以玩到《FF Ⅹ Ⅲ -2》中文版的最新 DLC 内容，包括斯诺（中文版译名：冰雪）的追加剧情“无穷的斗技场”、闪电（中文版译名：雷光）的追加剧情“女神的镇魂歌”，诺艾尔与塞拉的新服装“黑 / 白魔道士”以及莫古利的 16 种 DLC 服装。



▲推荐各位打过结局之后再来挑战闪电的追加剧情。

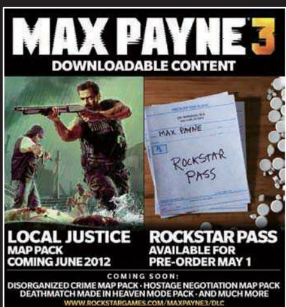
“无穷的斗技场”讲述离开塞拉后继续时空之旅的斯诺参战斗技场的故事，如果能将他击败并夺得水晶，就可以让他成为同伴。“女神的镇魂歌”是讲述本篇中未能提及的闪电与凯厄斯的战斗，满足特定条件后可以令身穿女神骑士铠甲的闪电成为同伴。

■16种贱贱的服装，喜欢莫古利的人一定不能错过！



《马克斯 · 佩恩 3》也有 DLC 通行证

DLC 通行证是最近流行的 DLC 销售手段，简单地说就是将未来所有的 DLC 打包提前出售，价格会比分开买便宜不少。本月大作《马克斯 · 佩恩 3》也玩起了 DLC 通行证这招，价格为 2400 点 MSP/29.99 美元。玩家如果买了通行证，那么就可以免费玩到今后所有在对应平台上推出的 DLC 内容。据 Rockstar 官方表示，相比分别购买这些 DLC，购买通行证的玩家可享受约 65 折的优惠。本作的第一个 DLC 将于 2012 年 6 月推出，名为 Local Justice，包括 3 张新地图，新的虚拟角色物品、多人游戏挑战等。目前已知本作在夏季会推出 4 弹下载内容，秋季还有两弹。



▲虽然有通行证，但如此丰富的下载内容依然有些让人颤抖啊！

《无双大蛇 2》DLC 玩出新花样

Koei Tecmo 似乎在《无双大蛇 2》上找到了一种全新的 DLC 商法：服装换穿。简单地说就是让两个角色的服装调换，让萝莉穿御姐衣服，让御姐穿萝莉衣服，让清纯妹子穿性感衣服，让性感姐姐穿清纯衣服……这便是日本宅文化中刚刚兴起的所谓“反差萌”。本作有 130 个角色，如此换来真是有无穷种组合，这一招果然够邪恶！此外壁纸、音乐、关卡自然也是少不了。

不过以上 DLC 仅限于 PS3 版，大概是因为 X360 在亚洲地区没有发售《真 · 三国无双 6》，所以 X360 版的 DLC 是《真 · 三国无双 6》服装，比较不给力。





More, GO. 73139.blog.163.com

再世之战









第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇

读游戏 GAME STUDY

文 阿修罗 美编 心の永恒

《第2次超级机器人大战Z 再世篇》剧情概要

写在前面

本文是“再世篇”的剧情概要，总结了游戏各分支的主要剧情。但是，由于文章篇幅的关系，故事中的一些细节描述不得不被删除，if路线的结局也无法一并刊出。本作的参战作品数量较多，一些作品的剧情较为生涩、内涵，本文中也仅作与游戏相关的表面描述而不去探讨动画原作的隐含意义。有机会的话，会就相关部分再写一些更加深入的文章与大家分享。

最后，成稿时间较短加上本人水平有限，文中如有错漏之处，敬请读者包涵、指正。希望大家理解！

破界事变，以异次元的侵略者破界之王为首的新帝国对多元世界展开了全方位的攻击，造成了现有社会结构的极度动荡。虽然在特别国际救助队ZEXIS及来自平行世界的ZEUTH众的努力下，破界之王在阴月被击败，破界事变暂时告一段落，但是这件功劳却归功在地球连邦军的前身联合国军的名下。

在军事和经济领域统一了全球的地球连邦以三大国家为核心，成为了多元世界最大的势力。但是这个地球连邦却依然由各个组成国自己掌控行政权，这导致了三大国家的势力在地球连邦内部占据绝对优势，其他加盟国及殖民卫星政府的话语权极低，而那些并未加入连邦的国家和势力更是危机重重。

不过对于多元世界的普通百姓来说，世界暂时回归到了和平状态。谁都没有意识到，更大的危机正在逐渐酝酿……

序之章 破界的最后

黑之骑士团的领导人ZERO（鲁鲁修）决定在地球连邦正式成立前发动政变，推翻布里塔尼亚·连合在11区的统治。另一方面，神秘少年V.V.出现在枢木朱雀面前，告诉了关于ZERO所拥有的特殊能力GEASS的真相。政厅一战，黑之骑士团在ZERO的指挥下将总督科奈莉亚的部队逼入了绝境。但是由于妹妹娜娜莉被神秘人抓去了神根岛，一切以娜娜莉的安全为优先的鲁鲁修决定立刻赶赴神根岛，把指挥权交给了藤堂。失去了ZERO的指挥，再加上布里塔尼亚援军已到，黑之骑士团的独立起义终究宣告失败……



▲铁人28号的最初形象，和游戏中还是有一定差别的……

在神根岛遗迹深处，朱雀当着卡莲的面揭穿了ZERO就是鲁鲁修的真相。昔日的密友如今站在了相冲突的立场上，互相向对方射出了夺人性命的子弹……

后来被称为黑色起义的这次事件以抵抗组织领导者ZERO被处刑、高级干部被捕、武装力量被镇压而告一段落。黑之骑士团的失败对世界各地的抵抗组织都造成了巨大冲击，这也成为了地球连邦成立史上很重要的一个事件。



与此同时在宇宙，以武力根绝战争为目标的天人组织行动队也遭到了三大国家的拟似太阳炉搭载型机动兵器GN-X部队的袭击。天人的行动母舰托勒密被击沉，部分乘员侥幸逃脱。刹那、阿莱路亚、缇埃利亚3名MAESTER驾驶高达与GN-X顽强奋战，但是3台高达也在激战最后各自遭到重创，MAESTER下落不明。另一方面，在地表，AEU的特殊作战部队OZ也正在进行围歼殖民卫星派来的5台高达的作战。由于机体的性能差异，5台高达轻松击退了敌军。但是OZ总帅的副官莱迪·安突然率援军出现在战场，并以所有殖民卫星人民的安危来威胁高达的机师们。无奈之下，Dr.J只得命令希罗投降，但是绝不能将高达交给OZ。接受了这个命令的希罗毫不犹豫地按下了W高达的自爆装置……

More, GO: 73139.blog.163.com



异形侵略者 Invader 越来越频繁地对暗黑大陆进行攻击，而在这一切的背后，竟然是早就应该已经丧生的早乙女博士和他制造的真龙盖塔。龙马等人奋力一战，虽然勉强抵抗下真龙的攻击，但是他们却突然得知新成立的地球连邦政府决定利用重阳子导弹来摧毁真龙。为了阻止重阳子导弹对暗黑大陆的破坏，龙马等人决定利用真盖塔在高空破坏导弹。但是由于巴武藏在之前的战斗中受伤，驾驶真龙的神秘少年号不得不代替武藏出战。由于交换机师的耽误，重阳子导弹已经到达了很接近地面的地方。最后关头，号激发出了真龙的力量，引发了大规模的次元境界线弯曲。虽然重阳子导弹在这次事故中消失，但是暗黑大陆却因此再度被次元结界包围，又一次与世隔绝……

第一章 战斗的少女

时间是破界事变之后一年，地球连邦成立一个月后。由于控制一切次元兽的破界之王被击败，失去了指挥者的次元兽能力大降，出现频率也有所降低，被社会重新认定为自然灾难。之前在斯科特研究所帮闲的艾斯塔经过克罗的培训之后，也终于成为了新的次元兽猎人，驾驶量产型的布拉斯塔 Es 出战。在消灭次元兽的战斗中，艾斯塔遇到了被地球连邦军追击的卡托鲁和迪奥。两人帮助艾斯塔消灭了出现的新种次元兽，并在艾斯塔的盛情邀请下与她同行。随后，艾斯塔等人又遇到了正在计划复兴黑之骑士团的红月卡莲和 C.C.。在与这些原 ZEXIS 队员、现在的反连邦组织成员的交流中，艾斯塔下定决心要靠自己的双眼去了解世界的真相。而斯科特研究所的所长特莱雅在了解了艾斯塔的心思后，也表示会全力支持她的决定。

在新加坡，前来开办演唱会的兰华・李遭到了机器人黑手党的袭击。在与兰华随行的 S.M.S 小队、艾斯塔一行，以及 ICPO（国际刑警组织）少年侦查官金田正太郎和他操纵的超级机器人铁人 28 号的共同努力下，黑手党被轻松击退，兰华安然无恙。战斗结束后，铁人 28 号与卡托鲁、卡莲等人形成了对峙的局面。正太郎所属的 ICPO 隶属于地球连邦，而卡托鲁等人都是地球连邦的重要通缉犯。但是正太郎的内心中也认识到：为了保护市民而战的这些“通缉犯”绝对不是坏人。就在正太郎犹豫之时，Crusher 队的大冢长官发来通信，要求正太郎立即返回日本，一切责任由长官自己承担。即便如此，卡托鲁等人也无法继续留在新加坡，只得匆匆告别众人。之后，S.M.S 小队护送兰华返回 Frontier 船团，正太郎则前往日本与大冢长官领导的 Crusher 队地面分队汇合。而卡托鲁、迪奥与卡莲、C.C. 也分别前往中东地区和库曼王国。


◀对次元兽专用机布拉斯塔。

第二章 各自的道路

离开新加坡后，卡莲和 C.C. 来到了由阿斯特拉基乌斯银河人建立的库曼王国。在这里，她们遇到了加入同一个雇佣兵部队的基利克。库曼王国正处于内战之中，而地球连邦军独立治安维持部队 A-LAWS 正在入侵这个地方。在库曼的战斗中，基利克遇到了秘密结社的新完美士兵（Perfect Soldier）易普希龙，也找到了苦苦追寻的菲欧娜。但是在 A-LAWS 的进攻所带来的混乱中，菲欧娜再次被秘密结社掳走。另一方面，卡托鲁和迪奥在中东找到了特洛瓦，并一度与张五飞协力刺杀连邦特殊部队 OZ 总帅托列兹，后来更与重新开始活动的天人小队合流。在印度的 OZ 基地，希罗从 OZ 特佐杰克斯手中收回了修理完毕的飞翼高达，破界事变之后一度加入 OZ 的卡缪和飞鸟真等人因为不满 OZ 开始变质而选择了主动脱离。集合完毕的高达部队以天人的新战舰为大本营，在收容了从库曼王国战场脱离的卡莲和基利克等人之后，开始着手进行补充战力的计划。



与反连邦组相对照的，S.M.S 小队和 Crusher 队遇到了更多涉及人类安危的敌人：本以为在破界事变时已经被消灭的瓦鸠拉、异震星超能力部队再度出现，一度停止活动的地狱博士也重新开始了征服世界的军事行动，全新的特种次元兽不断出现在世界各地。为了对抗这些力量、保护现有的和平社会，大冢长官向 Frontier 船团寻求 S.M.S 小队的帮助，同时集合了 Crusher 队的宇宙和地面分队，再加上金田正太郎和他的铁人 28 号，重新组建了一支全新的 Crusher 队。新 Crusher 队的任务是维护全世界的和平，活动范围也不再仅仅局限于日本。

More, GO: 73139.blog.163.com

第三章 正义与自由



新生的Crusher很快就遭遇到了各种敌人，除了地狱博士的机械兽军团外，异震星残党也更加频繁地出现，甚至连ZEUTH世界超重神的敌人赛拉拜亚也在这个世界现身。在与这些敌人交战的过程中，明神武等人逐渐了解到，再度出现的异震星的残党和塞拉拜亚都与一种所谓“黑暗之力”有关。而最令众人赶到疑惑的，是一种与特种次元兽一同出现的小型机动兵器。在与这种未知兵器战斗时，众人得到了原圣因萨拉姆王国骑士玛格丽特的帮助。玛格丽特提醒大家必须小心，新的战云即将覆盖这个世界，这让大家开始怀疑未知的兵器是否与被毁灭的圣因萨拉姆王国有关。随着超重神小队和断空我NOVA的TEAM D的加入，Crusher队的力量也逐渐强大起来。为了将Crusher队纳入自己的管辖，A-LAWS打算强攻众人所在的断空我秘密基地龙牙岛，但是终究还是被众人击退。至此，原则上依旧隶属于地球连邦管辖的Crusher队也开始对A-LAWS的恶劣行径产生了质疑。

另一方面，高达部队在与黑之骑士团和基利克汇合之后，随即开始考虑日后的行动方针。在从A-LAWS手中拯救被虐杀的反连邦组织卡塔龙的过程中，刹那也重新归队，并借助由双太阳炉驱动的高达OO取得了巨大的战果。之后，在卡莲的建议下，众人前往11区搭救被布里坦尼亚软禁的ZERO。实际上，在黑色起义的最后鲁鲁修被捕，他的父亲夏鲁鲁皇帝用自己的GEASS能力修改了鲁鲁修及相关人士的记忆，让他继续以学生的身分生活在11区。这次名义上的搭救行动，实际上是C.C.利用自己的力量解除了夏鲁鲁的GEASS，使得鲁鲁修重新恢复了身为ZERO的记忆。

当鲁鲁修再度以ZERO身分出现之后，刹那也重新找到了天人的战术预报士皇小姐，并将洛克昂=尼尔·狄兰蒂的双胞胎弟弟莱尔招募为新的MAESTER。在ZERO和皇小姐的协作之下，众人救出了被囚禁的阿莱路亚以及黑之骑士团高级干部。但是此时的11区却迎来新的总督——娜娜莉，而娜娜莉竟然宣布要继续尤菲米亚的梦想，让11区建设为新的日本特区。娜娜莉的戏剧性登场让鲁鲁修不知所措，但是在卡莲的鼓励下，他又重新制订了解放11区的计划。在GEASS的帮助下，ZERO上演了百万之奇迹，让100万名日本人不流血地脱离11区，进入中华连邦庇护下的蓬莱岛生活。

第四章 救世的力量



11区独立计划由于百万之奇迹的关系暂时进入调整阶段，为了娜娜莉的未来，鲁鲁修决定打倒夏鲁鲁皇帝。为达成这个目标，他首先要做的就是破坏现有的地球连邦制度。同时，A-LAWS以维持治安的名义所进行的重重屠杀也已经令众人无法坐视，加上其他威胁地球安危的敌人不断出现，鲁鲁修决定履行破界事变末期艾尔根代表交给ZERO的权利。于是，鲁鲁修以ZERO的身分向Crusher队发出了重新召集ZEXIS的指令，双方约定在中东地区商讨具体事宜。

就在召集指令发出后不久，太平洋出现了大规模的时空震动。前往调查的ZERO一行遇到了从平行世界穿越而来的大规模舰队，而他们竟然来自被认为已经被界王毁灭了的圣因萨拉姆王国！敌方指挥官Arc Saber高等骑士第4位的韦恩异乎寻常的强大令众人感到了巨大的压力。战斗中，ZEUTH世界的小原节子也随着时空震动而来到了这个世界。在“悲伤的处女”节子的协助下，ZERO等人勉强击退了韦恩。面对着新的侵略者，众人怀着不安的心情前往合流地点。

此时，在接近合流地点的反连邦组织卡塔龙秘密基地，Crusher队正在和A-LAWS对峙。A-LAWS的指挥官不顾卡塔龙的武装力量已经被摧毁的事实，依旧派出对人用的屠杀机器人。这样的做法引起了Crusher队的强烈反弹，他们为了保护在基地中避难的普通百姓与A-LAWS展开了战斗。随后，ZERO一行赶到，与Crusher队一起击退了A-LAWS。ZEXIS也以此战为契机，正式宣告复活。战斗后，托列兹带来了地球连邦正式承认ZEXIS为外部独立部队的消息，并告知ZEXIS除了保护世界和平之外，还被赋予了监察连邦军的重大使命。原来艾尔根早已经预料到ZERO会在当前这种局势下重新召集ZEXIS，暗中布置好了一切手续，召集指令一经发出ZEXIS就会获得相关特权，不会受到任何其他势力的干扰。但是，托列兹同时也向众人表示，ZEXIS的成员构成、立场和特权都是OZ以及A-LAWS所敌视的，所以今后双方之间的战斗也是不可避免的。

第五章 异界的入侵

为了探讨今后的行动方针，ZEXIS决定前往位于OZ和A-LAWS势力圈外的里莫尼西亚共和国。这个岛国在破界之王降临时几乎被毁灭，因此也是ZEXIS的最佳藏身地。

在这里，艾斯塔遇到了克罗的前上司——特务部队Fire Bug的指挥官玛丽琳。玛丽琳向艾斯塔说出了克罗在Fire Bug时的过去，并指出克罗正是为了艾斯塔才脱离了Fire Bug。原来当年布里塔尼亚·连合在进行次元力研究相关的“普罗米修斯实验”时误打误撞召唤出了次元兽“莫比敌”——也就是玛格丽特的弟弟谢努变成的白色次元兽。莫比敌的出现导致了艾斯塔的故乡奥迪斯被毁灭，Fire Bug则被派去清扫废墟，将幸存者灭口。但是整个奥

More, GO. 73139.blog.163.com



▲王之力的GEASS是鲁鲁修成功的关键因素。

迪斯的的幸存者就只有艾斯塔一人，而正是艾斯塔触动了克罗的良心。最终，克罗救出了艾斯塔，并离开了Fire Bug。不久之后，Fire Bug被取消了编制。

心理扭曲的玛丽琳决定抓住艾斯塔来报复克罗。面对玛丽琳重新组建的Fire Bug佣兵部队，艾斯塔一脚踏进了死门关。危急之时，克罗驾驶布拉斯塔赶到，再一次救下了艾斯塔的性命。在ZEXIS的帮助下，克罗和艾斯塔击退了玛丽琳的Fire Bug部队。但是随后出现的因萨拉姆最强骑士杰劳德却又一次让众人陷入了苦战。即使驾驶着量产型的机体，杰劳德的强大力量还是让众人感到震惊：他的气魄甚至不亚于当年的破界之王。不过杰劳德无心恋战，在迎接到玛丽琳一行之后，他们通过次元震回到了因萨拉姆的世界。

得到了玛丽琳的协助，因萨拉姆也正式对ZEXIS的世界展开了侵略行动。依靠发达的次元科学，因萨拉姆在北美设置了巨大的设施ZONE，并向全世界宣战。虽然ZEXIS在战场上击退了亲自督军的因萨拉姆尤萨皇子，但是ZONE却开始发动。ZONE从周围的环境中不断地抽取次元力，导致周边地区都成为了完全没有生命力存在的死之大地。在次元断层的保护下，ZEXIS的攻击根本无法伤到ZONE分毫。最后时刻，小原节子挺身而出，利用珠玉“悲伤的处女”所蕴藏的次元力暂时封印了ZONE，但是她自己也消失了在ZONE之中。面对这种结果，众人只得期望通过与因萨拉姆的战斗找到解救节子的方法……

游戏文化 读游戏

第六章 理解与背叛

为了对付在中华连邦庇护下的黑之骑士团，布里塔尼亚第二皇子修奈泽尔制定了周密的计划，想通过第一皇子与中华连邦天子之间的政治联姻来占据优势。ZERO则利用了天子所爱的名将黎星刻暗中制定的保皇计划，再一次制造了大逆转，不仅逼退了修奈泽尔，更进一步拉拢了黎星刻成为自己的得力盟友。另一方面，希罗察觉到了ZERO的真身就是鲁鲁修。在经过利弊衡量之后，鲁鲁修决定接受希罗成为自己改变世界的同志。但是不久之后，在对抗A-LAWS攻击中华连邦的战斗中，ZEXIS遭到新式无人兵器机动人偶MD的围剿，负责殿后的希罗就此失去消息……

之后，因萨拉姆在暗黑大陆引发了新的时空震动，原本令暗黑大陆与外界隔绝的次元境界线也终于正常化。为了躲避A-LAWS的进一步追击，ZEXIS分成两队行动：一队跟随S.M.S前往相对独立的Frontier船团，另一队则前往被封闭了一年多的暗黑大陆内部。而这两支分队都各自遇到了很多无法以常理解释的事件……

前往暗黑大陆的分队很快发现，自从这里被异常的次元境界线封闭之后，外界才过去了一年多，而内部竟然已经是十年之后的世界了！原本一同开始建设新国家的人类和兽人再次陷入对立的状态，而A-LAWS的触手也已经迅速地伸到了这里。为了阻止A-LAWS的暴行，大红莲团的总司令西蒙亲自出击保卫卡米那市。辅佐官罗修为了保证国家不受A-LAWS的进一步骚扰，不得不将西蒙放逐，并宣布加入地球连邦。另一方面，随着封闭的解除，异形侵略者Invader也再度出现，他们的目标正是沉睡在暗黑大陆的盖塔真龙。而对抗这些异形的人，正是由号、溪、凯组成的新盖塔队。伴随着盖塔真龙以及早乙女博士的复活，众人也终于得知了号和溪的身世之谜：号是早乙女博士大女儿美知留的克隆人，为了保护二女儿元气而诞生的存在之一；而溪正是长大后的元气。



◀飞翼高达零式的ZERO系统并不是人人可以驾驭的。

前往宇宙的分队除了遇到大规模行动的瓦鸠拉之外，更遇到了穿越次元而来的传奇乐队Fire Bomber。更让他们惊奇的是，Fire Bomber主唱热气Basara的歌声对瓦鸠拉以及暗黑信者都有着出其不意的特效。在船团的安排下，Basara一行暂时由Twinkle Project的经纪人格蕾丝负责照顾。

另一方面，卡托鲁的父亲因为对抗连邦的殖民卫星怀柔政策而成了暴民的牺牲品，受到打击的卡托鲁按照五博士留下的图纸建造了飞翼高达零式，打算毁掉整个世界。被飞翼零式的ZERO系统迷惑了精神的卡托鲁无法正确地分清敌我，在战斗中击坠了潜入OZ的特洛瓦的座机。迪奥、五飞也在这场战斗中与卡托鲁一起被OZ所捕获。A-LAWS的MS开发主任比利被派来协助OZ调查ZERO的系统，通过这个系统比利发现了天人的高达所使用TRANS-AM技术的秘密。之后，他还强制迪奥驾驶飞翼零式与刹那的高达OO交战。战斗中，天人的技术主管伊安潜入了OZ基地，发现五博士曾经一度隶属于天人组织，这一点证实了五博士所开发的高达与天人的高达之间的确存在着种种不可思议的联系。此战之后，迪奥等人被ZEXIS解救，但是希罗和飞翼零式依旧落在OZ的手中。



More, GO: 73139.blog.163.com

第七章 不屈的意志

再度合流的 ZEXIS 接到霍兰德的通知，Eureka 被因萨拉姆绑架，目的是要研究作为次元生物 IMAGE 情报终端的这个少女。面对因萨拉姆最强骑士杰劳德，克罗突然激发了“摇动的天平”的力量，却被珠玉的反作用控制，进入暴走状态。艾斯塔奋不顾身地替失去基本洞察力的克罗挡下了因萨拉姆的偷袭。没想到的是，因萨拉姆发射的是人造转生细胞(Revive Cell)，被击中的艾斯塔和座机布拉斯塔 Es 一起变成了次元兽。可是此时的克罗对这个情况根本毫不关心，只想着击败杰劳德。这时兰德夫妇驾驶钢雷王出现，并且瞬间击坠了暴走的布拉斯塔。而因萨拉姆军也因为人造转生细胞发射装置的超负荷运转而不得不撤退。战斗之后，克罗意识到，“摇动的天平”依靠坚定不动摇的意志来发动次元力，但是其反作用正是这种意志会彻底占据持有者的思维，令其陷入暴走状态。

在宇宙，希罗被命令驾驶飞翼零式与比利为 Mr. 武士道制造的新机体进行模拟战。战斗中，ZERO 系统发动，希罗通过这个系统看到了未来，并以此决定杀死那个未来中的敌人 ZERO（鲁鲁修）。虽然 ZEXIS 阻止了希罗的刺杀行为，但是飞翼零式最终还是落入了 A-LAWS 手中，希罗也下落不明。救下了希罗的托列兹将 EPYON 高达托付给了他，而杰克斯则从 A-LAWS 背后的变革者手中夺取了飞翼零式。在 A-LAWS 入侵阿扎提斯坦的战场上，双双被 ZERO 和 EPYON 系统迷惑的杰克斯与希罗展开了生死对决。战斗中，刹那使用全新的装备 OO Raiser 释放出高浓度的 GN 粒子。GN 粒子让希罗和杰克斯恢复了自我，克服了系统的控制。两人互相交换了机体，决定按照自己的意志去选择未来，而希罗也因此放弃了对鲁鲁修的刺杀。

但是因萨拉姆并没有给众人喘息的机会，新的 ZONE 再度出现。根据从因萨拉姆逃离的桂木桂的情报，守卫这个 ZONE 的据点防卫用人造次元兽装备有绝对次元断层，普通攻击无法对其造成伤害。但是其次元断层存在一个最薄弱的漏洞，这是取得胜利的惟一方法。在盖恩、米歇尔和洛克昂三大狙击手的合力攻击下，ZEXIS 终于击败了人造次元兽，但是却没能阻止 ZONE 的发动。这一次，挺身而出封印 ZONE 的是兰德夫妇。而克罗也做好了心理准备迎接下一个可能出现的 ZONE。

虽然害怕珠玉之力发动时再次陷入暴走状态，但是为了今后的战斗，克罗决定请求特莱雅为布拉斯塔进行全面升级。其实特莱雅早就已经设计好了详细的升级方案，但是前提条件是克罗必须让 VX 亦即珠玉发动更强大的次元力才能够启动改造后的布拉斯塔。就在布拉斯塔改造的过程中，杰劳德亲自驾驶因萨拉姆最强骑士的专用机向克罗发起了挑战。面对至今为止最强大的敌人，克罗下定决心，发挥出前所未有的次元力，成功启动了全新的里・布拉斯塔。在 CDS 系统的帮助下，克罗即使在发动次元力时也能够保持自我意识，终于击败了杰劳德。而所谓的 CDS，也就是 Coin Drop System，利用百万欠债男克罗对硬币声音本能的反应来唤回其失控的意志。另一方面，由于杰劳德的战死，因萨拉姆的尤萨皇子和新任命的最强骑士韦恩也立下了再世的誓言。



▲搭载双太阳炉的OO高达，也是游戏中的“神棍机”之一。

第八章 加速的世界

随着 OZ 势力的衰弱，地球连邦军已经几乎完全遭到了 A-LAWS 的控制。而隐藏在 A-LAWS 背后的变革者则利用 VEDA 控制着全世界的情报网络，将 A-LAWS 的种种劣迹完全掩盖在了黑幕之下。A-LAWS 开发出了强大的卫星轨道兵器 MEMENTO，并以此来消灭对抗他们的势力，乃至国家。这样的手段激起了连邦军内部的有志之士的反抗，哗变的连邦军占据了三大轨道电梯之一的非洲塔，并向非洲塔的周边的民众传达了事情的真相。A-LAWS 为了灭口，不惜用 MEMENTO 直接攻击被占据的非洲塔低轨道空间站。虽然 ZEXIS 破坏了 MEMENTO，但是却没能阻止其最后一次发射。被击中的低轨道空间站陷入崩坏状态，构成空间站和底层塔身的建材开始自动脱落并落向地表。在皇小姐的号召下，ZEXIS 以外的部队，甚至 A-LAWS 的部分人员也参与了破坏碎片的行动。经过努力，碎片带来的破坏被降低到了最小范围，但是对于受难区域的人们来说，这依然是一次令人震惊的灾难。经过这一事件，放弃了杰克斯之名的米利亚德成为了殖民卫星反连邦组织“白色獠牙”的领导者，正式与地球连邦对立。另一方面，趁地球圈形势混乱之际，暗黑信者也终于开始露出了其黑幕。ZEXIS 认识到：除了暗地操纵机器人黑手党的“Gestalt 的麦塔鲁”与再度复活的月球 WILL 外，真正的黑幕还有两人。

就在这时，因萨拉姆又在太平洋和暗黑大陆同时设置了两个 ZONE。首先前往太平洋的 ZEXIS 再一次遭遇到了守卫次元兽，这次的守卫次元兽利用众人的负面心理抑制了他们的力量，令 ZEXIS 陷入了苦战。战斗中阿萨金前来助阵，协助 ZEXIS 击退了因萨拉姆军。就在克罗准备利用自己的珠玉封印这个 ZONE 时，阿萨金竟然抢先一步，用自己的身体完成了封印。虽然不知道阿萨金的真正目的，众人还是不得不暗自庆幸度过一劫。当 ZEXIS 赶到暗黑大陆 ZONE 时，他们发现这里的 ZONE 已经被人破坏，而破坏 ZONE 的人竟然是复活的界王！更令人吃惊是，卡尔洛斯正和界王一起行动，他代界王告诉 ZEXIS：位于小行星带的次元歪曲宙域正在发生异变。

按照界王的提示赶到次元歪曲宙域之后，ZEXIS 发现这里出现了一个连接着 ZEUTH 世界的次元深渊。而开启这个次元深渊的人，竟然是在破界事变的南极决战中已经被阿萨金“杀死”的艾姆。原来，当时艾姆所持有的“虚伪的黑羊”珠玉在紧急关头发动了次元力，伪造了死亡。之后，他与因萨拉姆的宰相安布罗恩秘密沟通，向那个科学狂人提供了包括 ZONE 在内的很多次元科学技术，并让安布罗恩怂恿尤萨皇子侵略 ZEXIS 的世界。同时，他还向 OZ 和 A-LAWS 提供了各种技术，以制造地球圈的混乱局势。不仅如此，艾姆还化身成 AS 骑士团的凯文・麦克拉伦，一方面在骑士团内部动摇军心，一方面向 ZEXIS 提供错误的情报。为了夺取 ZEUTH 世界中兰德夫妇和小原节子的珠玉，他特地制造了这个次元深渊以连接两个平行世界。在从 ZEUTH 世界穿越深渊而来的永恒号一行及暗地追踪艾姆下落的哈利大尉等人的协力下，ZEXIS 暂时击退了艾姆。通过与永恒号一行的交流，众人得知次元深渊虽然连接着 ZEUTH 和 ZEXIS 的世界，但是并非处于稳定状态，不能随意穿越，必须等待特定的时机。而另一方面，大家也确认了一点：向因萨拉姆提供了 ZONE 相关技术的艾姆一定知道如何破坏 ZONE，而且为了节子等人的珠玉，艾姆自己最终也一定会解开 ZONE 的封印。

More, GO: 73139.blog.163.com

第九章 混乱的地球

虽然ZONE的危机暂时告一段落，一直受到VEDA管制的网络上却由一个署名“Wiseman”的人突然公布了A-LAWS恶行相关的情报。这次情报泄漏事件引发了大规模的混乱，被成为“Wiseman Shock”。随后，地球连邦以及A-LAWS的幕后黑手变革者则突然宣布拥立莉莉娜为女王，作为新的地球连邦代表。在倡导完全和平主义的莉莉娜女王的号召下，混乱逐渐被平息。但是与此同时，A-LAWS也完全掌握了地球连邦军的控制权。ZEXIS队员们对这一连串的突发事件感到深深的不安。

从宇宙返回地球后，ZEXIS的大部队前往暗黑大陆与负责监视ZONE的超级机器人军团基地TOWER汇合，ZERO则率领黑之骑士团及希罗单独前往11区研究未来反连邦运动的方向。在11区，ZERO遭到GEASS响团刺客杰雷米亚的追杀，红月卡莲也落入朱雀的陷阱而被捕。但实际上杰雷米亚是鲁鲁修母亲玛丽安奴王妃的忠臣，他在得知了鲁鲁修的真实身分后发誓效忠皇子。同时，罗杰·史密斯也通过自己的分析得知了ZERO就是鲁鲁修的事实。另一方面，在暗黑大陆，螺旋王罗杰诺姆之女尼娅突然发生了异变。自称反螺旋信使的尼娅向全人类告知：人类歼灭系统第一阶段发动！

为了彻底解决来自GEASS响团的威胁，ZERO指挥ZEXIS对响团本部发动了突袭，名义上则是消灭夏鲁鲁皇帝制造不死士兵的研究机关。在罗罗和杰雷米亚的协助下，鲁鲁修击败了V.V.。但是夏鲁鲁突然出现，夺走了V.V.的不老不死之CODE，并将鲁鲁修和C.C.带到了黄昏之间。在这里，鲁鲁修得知了C.C.的愿望是寻求一死以摆脱不老不死的诅咒，只要她将CODE赋予夏鲁鲁即可完成这个愿望；而夏鲁鲁则要利用C.C.的CODE来完成自己创造“没有谎言的世界”的计划。为了保护鲁鲁修不受皇帝的伤害，C.C.把鲁鲁修送入了C的世界。C的世界是过去、现在及未来全人类的无意识集合体，在这里鲁鲁修了解到了C.C.的身世，以及她真正的愿望——真正地得到他人的爱情，而不是依靠GEASS的力量。了解到这一点的鲁鲁修依靠自己的意志开启了思考电梯，重新回到黄昏之间；而C.C.也拒绝了将自己的CODE交给夏鲁鲁。最终鲁鲁修救出了C.C.，将皇帝封印在了黄昏之间，但C.C.却失去了记忆，精神恢复到她获得GEASS之前的状态。另一方面，在响团之战中，基利克也与PS易普希龙进行了最后的决战，并且获得了最终的胜利。但是他为了寻找自己的身世之谜，离开了ZEXIS独自前往新行星带的肯特星，要去那里与Wiseman进行最后的对话。



之后，ZEXIS赶到北欧保护在桑克发表和平演讲的莉莉娜。但是暗中与变革者勾结的格蕾丝打算将ZEXIS和雪莉露、莉莉娜一起消灭。为此，她利用Fold Wave吸引了大批的的瓦鸠拉，并且准备利用新的次元兵器将整个地区毁灭。从因萨拉姆研究室逃脱的奥尔松和Eureka为ZEXIS带来了警告，被鲁鲁修暗中派人救出的卡莲也驾驶着更强大的圣天八极式与ZEXIS合流。面对恐怖的次元兵器，Eureka的歌声召唤出了次元生物IMAGE，抵消了次元兵器的伤害，但是她又再一次被因萨拉姆掳走。

Wiseman Shock除了在民众中引起混乱之外，还为各种威胁地球和平的势力带来了可乘之机。为了迎接更加艰难的战斗，超级机器人们返回日本接受维护；而其他ZEXIS成员则前往宇宙，寻找隐藏在新行星带的Wiseman。在新行星带，基利克被Wiseman选中作为其继承人，而基利克也假意接受自己的命运，为此甚至不惜与ZEXIS作战，并击坠了菲欧娜的座机。最终得以见到Wiseman本体的基利克了解的一切的真相：Wiseman是肯特星人祖先中所谓异能者的意识集合体。异能者拥有将意识与电脑同化的特殊能力，但这种能力引起了肯特人的恐慌，于是他们放逐了异能者，并放弃了高度发达的科技文明。为了生存下去，异能者们将自己的意识与终极电脑融合，形成了现在的Wiseman。Wiseman掌握了黑之英知，并在几千年内一直暗中操纵阿斯特拉基乌斯银河两大势力的战争。而基利克作为拥有不死之力的异能生存体，则被Wiseman选中作为自己的继承人。多年来，为了测试基利克的生存能力，Wiseman一直将他置于各种危机之中。在了解这一切之后，基利克拒绝了Wiseman的要求，破坏了其意识存在的电脑本体，为自己和菲欧娜夺回了未来。而另一方面，前往日本的超级机器人们得到流浪科学家梅本的技术支持，能力得到了全面提升。但是他们同样也认识到，隐藏在暗黑信者背后的黑幕之一竟然是兽战机队的宿敌无限帝王！

再度合流的ZEXIS首先要面对的正是再度复活的盖塔真龙。真龙得到了早乙女、斯丁格与高文的DNA之后产生了新的进化，隼人和敷岛博士指挥TOWER对真龙进行特攻，利用盖塔线吸收装置暂时停止了真龙的行动，但是TOWER也因为无法承受过量的盖塔线而爆炸。在龙马、隼人和弁庆重新组成的老盖塔队的攻击下，早乙女博士三人被彻底击败。号为了封印真龙而陷入了永久的休眠之中，与号一起一度与真龙同化的溪则预感到地球将迎来更大的危机……

第十章 失落的王国

在里莫尼西亚，因萨拉姆设置了最后一个ZONE。面对使用次元过重弹的新守门次元兽和前来阻挠ZEXIS的艾姆，众人束手无策。最后关头，卡尔洛斯带着特莱雅制造的ZONE BREAKER来到战场，以自己的生命为代价封印了最后的ZONE。克罗因为卡尔洛斯的牺牲而激发出更加强大的次元力，发挥了“摇动的天平”的最大力量，击退了艾姆和随后出现的因萨拉姆圣王机。为了掩护尤萨皇子撤退，安布罗恩向ZONE注入更多次元力。但在克罗和里·布拉斯塔的干扰下，ZONE引发了时空震动，ZEXIS被传送到了因萨拉姆的世界。

与ZEXIS合流的玛格丽特向众人说出了她所了解的情况：当年与破界之王一战，因萨拉姆圣王战死，七成AS成员被变成次元兽。科学长官安布罗恩向皇子进言使用禁忌的次元科学，但是不完全的技术导致了ZONE暴走，毁灭了因萨拉姆的大陆和文明，最后幸存的5亿百姓目前居住在次元狭间的殖民地中。之后，安布罗恩继续秘密接触艾姆，得到更多次元科学技术，包括AS机体所用的D EXTRACTOR以及人造转生细胞等。安布罗恩取得了宰相的地位后，更向皇子进言入侵ZEUTH的世界，希望皇子在战争中丧命，以便自己染指被皇家禁止的次元科学。

按照玛格丽特的说法，ZEXIS觉得只要能够成功讨伐安布罗恩，两个世界的人或许还有机会坐下来谈判。但实际上因萨拉姆早已踏上了不归路，皇子已经下定决心要让ZEXIS的世界成为因萨拉姆再世之地。王都废墟一战，皇子觉醒了珠玉“无尽的水瓶”之力，驾驶圣王机一举击败了前来观战的界王。在皇子和克罗的协力之下，两人在一瞬间引发出了真正的源理之力，令艾斯塔恢复了人类的样貌。但是，双方之间的战斗已经不可避免。决战的最后，ZEXIS击败了敌方负责殿后的最强骑士韦恩。但是韦恩发动了因萨拉姆的ZONE企图与ZEXIS同归于尽。Eureka再度召唤出IMAGE，通过次元生物之力将ZEXIS重新送回了自己的世界。

More, GO: 73139.blog.163.com

十一章 虚伪的假面

回到自己的世界后，ZEXIS 接连击败了地狱博士的机械兽军团和企图利用兰华歌声的负能量来创造新宇宙的无限帝王。而在大冢长官的努力下，连邦内部也开始进行 ZEXIS 运动，ZEXIS 与威胁世界安危之敌战斗的英姿被传播到全世界人民的面前。但是此时的连邦政府却再度发生重大变化：莉莉娜女王被解任，夏鲁鲁皇帝接任地球连邦代表，并号召全人类进行争斗，通过实力来获得生存权。里本兹为首的变革者决定暂时放手对连邦的暗中操作，通过夏鲁鲁的人类不平等论让世界陷入更深的混乱之中，最后再利用格蕾丝提供的新系统重新构筑一个完美的新社会。

得知皇帝依然生存的鲁鲁修为了拯救娜娜莉向朱雀求助。朱雀指示他独自一人前去 11 区的枢木神社会面，并当面质问他过去利用 GEASS 所犯下的种种罪行。为了娜娜莉，鲁鲁修承认了一切，并下跪向朱雀求助。但修奈泽尔暗中派人跟踪朱雀，并打算乘机逮捕鲁鲁修。认为自己被朱雀背叛的鲁鲁修命令卡莲击败朱雀，但是却触发了朱雀体内 GEASS 的诅咒。激发了求生欲的朱雀发射出限定范围核武器“弗莱娅”，摧毁了整个东京租界，也杀死了未能及时脱离现场的娜娜莉，同时 C.C. 也未能追随 ZEXIS 大部队及时撤离。



▲GEASS的诅咒是游戏中数一数二的无耻技。

失去了娜娜莉的鲁鲁修心思大乱，把自己关在房间里面不与众人见面，甚至对罗罗说出了自己一直在利用他的真相。就在此时，修奈泽尔要求与 ZEXIS 会谈，向 ZEXIS 所有成员揭露了鲁鲁修是布里塔尼亚皇子的真实身分，并公布了之前鲁鲁修对朱雀承认自己使用 GEASS 命令尤菲米亚虐杀日本人的录音。除了已经知道真相的希罗、罗杰等人，以及头脑相对冷静的克罗、皇小姐与杰弗里舰长等人，ZEXIS 大部分队员都陷入了混乱状态，尤其是黑之骑士团的众人更是处于一触即发的状态。当鲁鲁修再次以 ZERO 的身分出现在众人面前时，他发现自己已经落入了修奈泽尔巧妙设计的陷阱之中……失去了娜娜莉的鲁鲁修本身已经对这个世界没有更多留恋，于是他索性破罐子破摔，以恶人的面目承认了之前所做的一切事情，打算让黑之骑士团结束自己的生命。但是罗罗却不顾自己的安危，拼死连续发动停止体感时间的 GEASS 救出了鲁鲁修。但是由于过度发动 GEASS，罗罗最终还是死去了。而罗罗的死则让鲁鲁修下定了决心要与皇帝做个了断。

在神根岛遗迹深处，鲁鲁修再次面对夏鲁鲁皇帝，并打算将自己和皇帝一起封印在异空间之中。可是令鲁鲁修意想不到的是，他竟然再次见到了自己的母亲玛丽安奴，而 C.C. 和朱雀也被带到了这里！面对鲁鲁修的质问，夏鲁鲁和玛丽安奴终于说出了一切的真相。原来夏鲁鲁和 V.V. 兄弟一直致力与创造一个没有谎言的世界，但是当夏鲁鲁与玛丽安奴相爱之后，V.V. 却产生了嫉妒的心理，瞒着夏鲁鲁派人暗杀了玛丽安奴。不过玛丽安奴早已经从 C.C. 那里得到了转移意识的 GEASS，当她肉身死去时，精神就转移到了当时在宫中学习礼仪的阿尼亚身上。玛丽安奴把一切告诉了 C.C. 后，C.C. 离开了夏鲁鲁和 V.V.。而夏鲁鲁为了保护鲁鲁修和娜娜莉、不让 V.V. 伤害到他们，则故意把他们当作质子送到了 11 区，后来甚至以为两人已经死于战乱之中。同时，为了创造没有谎言的世界，他也开始想方设法抓到 C.C.。但是他没料到的是，鲁鲁修无意之中救下了 C.C. 并得到了王之力的 GEASS，并为了查清母亲的死因、为了娜娜莉向布里塔尼亚皇族发起了挑战。

真相让鲁鲁修的世界观彻底崩溃，他发现自己一直以来所做的种种事情竟然是与父母亲的“好意”背道而驰的。不过他最终还是认清了一个事实：夏鲁鲁和玛丽安奴为了自己的计划，以他们自以为好心的方式抛弃了自己和娜娜莉，而他们所谓的没有谎言的世界并不是娜娜莉所希望的那样，只是他们自己的幻象而已。即便如此，面对已经继承了 V.V. 的 CODE、已经成为不死身的夏鲁鲁，鲁鲁修也几乎无法应对：夏鲁鲁的力量甚至强大到了可以把 ZEXIS 整个部队召唤到黄昏之间。如果鲁鲁修不能阻止夏鲁鲁，那么夏鲁鲁就会利用 CODE 连接诸神之黄昏，启动杀神兵器阿卡夏之剑，让全人类回归到集合的无意识状态（即 C 的世界），从而创造所谓的“没有谎言的世界”。最后关头，鲁鲁修利用绝对服从的 GEASS 向神 = 集合无意识 =C 的世界本身祈愿：不要让这个世界的时间停止。同时，C.C. 也拒绝了夏鲁鲁和玛丽安奴的要求，不发动她所拥有的 CODE。最终，夏鲁鲁夫妇被封印在了 C 的世界中。见证了这一切的 ZEXIS 则被传送回正常的空间之中。

十二章 虚无的挽歌

回到现实的 ZEXIS 赫然发现，距离黄昏之间的战斗已经过去了两周。在这两周中，鲁鲁修在托列兹的帮助下，已经就任布里塔尼亚国王及第 3 任地球连邦代表，并对充满腐败的旧有社会结构展开了大清洗。而与之相对的，修奈泽尔则拥立娜娜莉成为了新的皇帝——在东京租界事故中丧生的只是娜娜莉的替身而已。为了对抗鲁鲁修和连邦军，修奈泽尔出动了天空要塞达摩克利斯，并打算依靠弗莱娅来消灭敌人，进而通过恐怖来控制整个人类社会。ZEXIS 前去阻止这场战斗，却发现修奈泽尔已经被鲁鲁修用 GEASS 控制，而挡在他们面前的则是现任地球连邦军最高司令官托列兹。击败了托列兹的 ZEXIS 又惊讶地发现米利亚德领导的白色獠牙正式宣布和地球连邦达成和解，而比这个更加令人震撼的是：作为反螺旋信使再次出现的尼娅向全世界宣布，人类歼灭系统第二阶段发动，阴月将会撞向地球！

在地球上空，红莲螺岩再度发挥出令人惊叹的螺旋力，与红莲方舟怒涛合体，使出了超必杀技时空烈断击败了反螺旋的巨大合体无颜。但黑暗使徒 Gestalt 麦塔鲁突然出现，将阴月和 ZEXIS 转移到了一个异次元的世界中，而阴月也变化成了超巨大的无颜——圣殿·罗善严。ZEXIS 拼死击破了圣殿·罗善严之后，麦塔鲁再度出现。而此时明神武也识破了其真面目：再度复活的祖鲁皇帝。祖鲁皇帝表示自己其实才是黑暗信者的另外一个黑幕，而 ZEXIS 现在所处的空间正是他的力量最强大的死之领域。在死之领域中拥有无限力量的祖鲁皇帝让已经被击败的无限帝王再度复活。在明神武死去的兄长马古的灵魂所带来的光明力量的帮助下，ZEXIS 终于再次消灭了祖鲁皇帝和无限帝王。但这却导致反螺旋族进一步认识到人类的危险性，圣殿·罗善严再度启动。在罗杰诺姆的破解下，众人得知必须深入罗善严核心，利用红莲罗颜的螺旋力才能阻止其行动。在击退了操纵着反·红莲罗颜的反螺旋族战士之后，西蒙成功地占据了罗善严的控制权，并唤回了尼娅的自我意识。

由于祖鲁皇帝的消失，众人得以离开死之领域，而圣殿·罗善严则暂时沉睡在了那个空间。回到现实世界的 ZEXIS 却突然得知 Frontier 船团对瓦鸠拉的母巢展开了歼灭作战，而作战的核心就是利

More, GO. 73139.blog.163.com



察觉到格蕾丝的失败，里本兹和变革者也终于现出了本尊：他所搭乘的殖民卫星型宇宙航行船“天人”同时也是量子演算电脑 VEDA 的所在地。天人小队在用雪莉露代替兰华进行歌声攻击。这次作战同样关系到人类的存亡，所以 ZEXIS 也急忙赶赴位于新行星带的决战之地。与负责这次作战的三岛所预料的不同，格蕾丝事先已经控制了兰华，并通过兰华解读了瓦鸠拉的通信代码。在里本兹提供的 VEDA 的帮助下，格蕾丝达成了操纵瓦鸠拉的目的，并打算利用瓦鸠拉特殊的通信方式建造一个全银河乃至所有次元的无时差网络，而她自己则会与瓦鸠拉的女王同化并成为这个网络最强大的终端，控制全宇宙人类的意识。在 BASARA 歌声的感召下，阿鲁特终于得以直面自己的梦想，他驾驶着最新式的 YF-29 战斗机，伴随着兰华和雪莉露的歌声在宇宙中飞舞，与 ZEXIS 一同阻止了格蕾丝的野心。

ZEXIS 的协助下与变革者展开了最后作战。缇埃利亚在艾尔根的帮助下成功夺回了 VEDA 的控制权，刹那也终于借助 OO Raiser 的双太阳炉之力完成了觉醒，成为了伊奥利亚计划中的第一个纯粹种的“革新者”。OO Raiser 爆发出的 GN 粒子散布到了整个战场，原本互相敌视的人们在这一刻看到了彼此的真心，雪莉露的 V 型病毒感染症、路易斯等人的拟似太阳炉细胞再生障碍等病症也得到了治愈。击败里本兹之后，众人也终于得知了伊奥利亚计划的真正用意：通过天人组织的武力介入来消灭战争、重新构筑社会结构，通过双太阳炉促进人类的进化，通过 ZERO 系统来完成对革新者的试炼，最终令全人类达成革新，以面对将来和未知物种的对话。虽然五博士因为各种原因将 ZERO 系统切离出了这个计划独自运作，但是两支高达却又宿命般地走到了一起，并且互相呼应、互相提升力量，最终完成了 ZEXIS 世界人类史上最初的革新。

在 VEDA 夺还作战中为了掩护缇埃利亚而身受重伤的艾尔根也向众人说出了真相：所谓的“黑之英知”就是包含了宇宙过去现在及未来一切的知识，与珠玉同根同源；而他其实就是这个世界的吉·艾岱尔·贝鲁纳尔。由于某个多元世界中的吉·艾岱尔接触到了特殊的黑之英知，所有平行世界的他都获得了不同的力量：ZEUTH 世界的他拥有最强大的战斗力，而 ZEXIS 世界的他则拥有超过常人的寿命和与平行世界的自己对话的能力。通过黑之英知，艾尔根得知了人类将会面临巨大的灾难。为了帮助人类度过这个大劫，他协助伊奥利亚开始了人类革新计划，布拉斯塔的珠玉“VX”也是由他交给卡尔洛斯的。话说到这里，艾尔根已经用尽了最后的生命力，在把未来交付给 ZEXIS 之后终于安然逝去。

解决了瓦鸠拉对人类的威胁以及幕后黑手变革者之后，ZEUTH 不得不与鲁鲁修皇帝及米利亚德的军队展开最终作战。战斗中，艾姆突然出现企图夺取克罗等人的珠玉。没想到阿萨金早已看准时机，发动了他所拥有的“知欲的山羊”珠玉，以无尽的好奇心破解了艾姆的谎言，令其无法发挥力量。但所谓螳螂捕蝉黄雀在后，尤萨皇子乘机夺取了艾姆的珠玉，以大义的名分完成了对艾姆的讨伐，并在向 ZEXIS 正式宣战后离开了地球。阿萨金见此情形，只得暂时撤退。随后，ZEXIS 在战斗中击败了米利亚德和鲁鲁修皇帝。在面向全世界的直播画面中，鲁鲁修皇帝被朱雀所扮演的 ZERO 刺杀，圣女莱迪·安宣布地球连邦将重组，要求人们放下武器展开迈向和平的谈判。至此，象征着旧势力和战乱的夏鲁鲁皇帝、变革者、托列兹、米利亚德和鲁鲁修皇帝全部按照剧本从历史舞台退场，ZEXIS 的世界开始走向真正的人类统一与和平的道路。而另一方面，被刺伤的鲁鲁修被 ZEXIS 所救。他不惜牺牲自己生命来摧毁旧势力象征的心意已经被大家所了解，虽然他所做过的很多事情无法被简单原谅，但是为了和因萨拉姆的最终决战，ZEXIS 的战友们还是以 ZERO 的身分接受了鲁鲁修的回归。

最终章 再世的未来

前往火星与因萨拉姆做最后决战的 ZEXIS 在宇宙遭遇了 Invader 的大部队。幸好察觉到这个危机的号及时觉醒，与溪、凯一起驾驶盖塔真龙前来助战。而兰德夫妇和节子也在特莱雅制造的完成型 ZONE BREAKER 的帮助下得以回归。在火星表面，众人发现了因萨拉姆设置的超巨型 ZONE，并从尤萨皇子口中得知了最后的真相。所谓源理之力、Origin Law、次元力，指的是万物存在的基本力量，产生自恒星的诞生与毁灭。在这个银河中，太阳系拥有最特别的次元力。从地球上看，太阳运行的轨迹正是黄道十二星座的次元力的轨迹。因此地球上集中着整个银河最多的次元力，也是十二键 = 珠玉最容易出现的地点。而火星 ZONE 的位置则能够抽出整个地球的次元力，借助这种力量，因萨拉姆可以将所有地球人类都转变成为次元兽。

面对全人类的危机，ZEXIS 奋起作战，终于击败了尤萨皇子和圣王机。而尤萨皇子此时也终于吐露出了自己的心声：如果他能获得胜利，他将背负起毁灭人类的罪名，重建圣王国；现在他失败了，他将带着一切罪恶死去，由受到因萨拉姆民众爱戴的玛格丽特与获胜的地球连邦谈判，为民众争取生存的空间。为了掩盖自己的真心，他利用艾姆的珠玉让所有人都以为自己变成了战争的狂人，这样才能实施真正的计划。他希望克罗拿走他的珠玉，这样 ZEXIS 才有机会战胜阿萨金。但此时阿萨金突然出现，抢走了皇子所拥有的水瓶和黑羊的珠玉。而本以为已经在因萨拉姆被圣王机杀死的界王也再度出现！

现在的界王与破界事变之时发生了巨大的变化，他利用火星的 ZONE 引发出极大的次元力，在自己的身体上设置了绝对次元断层，并召唤出了大量金色的真次元兽。面对攻防一体的界王和真次元兽军团，ZEXIS 果断地把目标集中到了阿萨金身上。但是同时拥有 4 个珠玉并且已经能够熟练使用其中 2 个能力的阿萨金也绝非易与之辈。为了获得胜利，克罗、兰德夫妇和节子同时引发出三大珠玉之力，将阿萨金永远封印在了火星 ZONE 之中。同时，由于这个变化，界王身上的次元断层也被取消，ZEXIS 也终于可以再度对其造成伤害。

没有了次元断层的保护，界王也终于开始认真地面对起一度将他击败的 ZEXIS。为了发挥最强大的力量，界王变成了最终的战斗形态，同时也是他的真正形态——次元将。为了迎接银河所有智能生命体将要面对的大灾难，某个文明创造了四大次元将，次元将的任务就是在广大的宇宙中寻找更多的战斗力，以应对无比强大的敌人。在超越时间、空间和次元的战斗最后，身为次元将的界王败给了这个敌人。失去了记忆的他流落到了因萨拉姆的世界，但是寻找战斗力的本能却令他毁灭了因萨拉姆。破界事变之时，界王在 ZEXIS 的世界逐渐找回了自己的记忆、明白了自己的使命，但是最后却在阴月被 ZEXIS 击败。现在的界王虽然十分明确自己的任务，但是却也已经沉溺在力量的快感中无法自拔。激战的最后，他又一次败给了 ZEXIS，并把保卫银河的任务托付给了他们。只不过，ZEXIS 最终还是没能了解到，威胁银河的大灾难究竟会在何时以什么样的形式降临到众人面前……

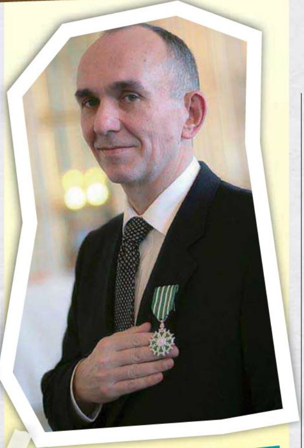
随着地球圈形势的逐渐稳定，各种威胁人类安危的势力都被 ZEXIS 击退，人们再一次享受到了和平的滋味。玛格丽特所领导的因萨拉姆与新的地球连邦政府达成和解，在火星开始了新家园的建设。ZEXIS 的众人也纷纷回归到了日常的生活之中。来自 ZEUTH 世界的人们搭乘永恒号，穿越稳定期的次元深渊回到了自己的家园。只有克罗，依然背负着 100 万 G 的巨额债务。

More, GO. 73139.blog.163.com

游戏名人堂

彼得·莫利纽：创造上帝之人

走出安全港



全名：Peter Douglas Molyneux
出生地：英格兰吉尔福德
出生日：1959年5月5日
毕业学校：南安普顿大学

2012年3月7日，鼎鼎大名的英国游戏制作人彼得·莫利纽宣布辞去在Lionhead和微软的职务，同时宣布其已创办22 Cans工作室。莫利纽是英国最具影响力的制作人之一，曾先后创建牛蛙和Lionhead，创造了《上帝也疯狂》、《地牢守护者》、《黑与白》、《神鬼寓言》等名作。他开创了所谓的“上帝游戏”，其游戏设计理念在业界是犹如教科书般的权威典范。作为微软欧洲工作室的创意总监，他是X360欧陆战略的核心人物。作为英国游戏业的开拓者，他曾被英国女王授予大英帝国勋章。如今，53岁的他正走上人生的第四次创业之路。他说：“我最大的遗憾是此生从未做出一款堪称完美的游戏，我将以此为目标不懈努力。”

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

从1994年3月开始，重度烟民Cathy Campos一直是彼得·莫利纽的发言人，她总是跟在莫利纽身边，叮嘱记者有哪些问题他不便回答。如今，当莫利纽开着他的银白色宝马X6带记者参观他的新办公室，Campos却不在车上。莫利纽说：“Cathy不再跟我了，她是微软的人。”

离开了微软，彼得·莫利纽才能畅所欲言，他透露了自己离开微软的原因，以及“将改变世界”的新作项目。

大约在一年半之前，彼得·莫利纽身边发生了一连串的怪事儿——他所指的怪事儿其实是获得了一系列的表彰。首先他获得了英国电影与电视艺术学会的表彰，接着又获得西班牙的某个终身成就奖，以及意大利的某个大奖，在美国还有好几个奖接踵而至。

回到家中，自豪之情逐渐消退，看着壁炉架上整排的奖杯，莫利纽不禁自问：“我真的配拿这么多大奖？”

“多年来我在台上挥舞双臂，让大家为游戏而兴奋，但是我认为还没有做出自己最棒的游戏。”莫利纽说在微软他很难构思出自己最棒的游戏，他坦言部分原因是只要身在微软，自己做出来的所有游戏就都是微软的财产。

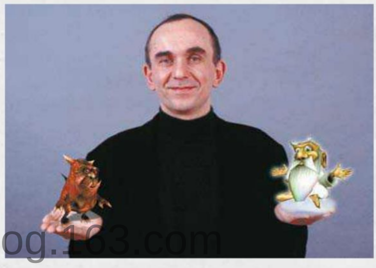
某日莫利纽坐在自己的办公椅上，他闭上双眼，带上耳机，在音乐的轰鸣声中思考《神鬼寓言 旅程》的创意。突然他感觉到自己的椅子动了起来，他环顾四周，才知道是微软那边派来专门调节办公椅的服务人员到了，她每个月就会来一次，确保将椅子调整为最适合莫利纽的设置。这件小事突然让莫利纽受到了极大的触动，他觉得微软就像一个远离世间风雨的安全港，给他的庇护无微不至，而这反而不利于创造出真正的杰作，他在很久以前就失去了危机感。

“有时候当你站在悬崖边上，才能创造出最好的作品，才能知道如何实现目标。”莫利纽说，在微软期间，他要负责太多的行政工作，每三个星期就要去一次微软雷蒙德总部，还要经常往返于微软的欧洲工作室。这让他无法专注于游戏开发。而且在微软时项目轮转太快，一个项目还没做完，另一个项目就已上马，根本没时间好好思考创新作品。几年前在E3展前发布会上公开的Kinect概念之作《Milo & Kate》算是莫利纽本人参与较多的游戏，据他透露，该作已经在内部研发出一个完全可行的版本，有大约三四个小时的游戏流程。但他认为如今的世界还不适合Milo那样的游戏，因此这款神奇之作也许无法得见天日。

离开微软后，彼得·莫利纽创办了22Cans工作室，这是他与前Lionhead首席财务官Peter Murphy合伙创办的公司，因为公司总共有22人故得其名。与其他主要靠风险投资建立起来的工作室不同，22Cans是共有股份的公司，每个员工都是公司的股东。因此与那些只管拿薪水的工薪族不同，22Cans的开发者们更加全心全意地为自己的公司而奋斗。

彼得·莫利纽的下一款游戏有三大设计原则：网络、易上手以及“无结局”。莫利纽希望这款游戏成为玩家们的一种业余爱好，而不是有结局的游戏，他要制作的是能与自己的妻儿一起玩的游戏，同时又能与热爱游戏的伙伴玩得火热。

彼得·莫利纽离开微软的原因是否真如他所说，是为了拥有更自由的环境，让他能自由挥洒游戏创意，并深入开发一线？或者在背后还有一些不为人知的内幕？这些我们无从得知。在他从事游戏行业的30年历程中，确实一直在追求小而自由的工作环境。然而他所创办的公司却总是因为商业社会的现实而膨胀、最终被大集团吞并，于是他一次又一次地抽身而出……



More, GO: 73139.blog.163.com

阴差阳错



▲童年时的彼得・莫利纽。

30 年前，彼得・莫利纽开发了自己人生中的第一款游戏——《企业家（The Entrepreneur）》，这是一款纯文字的游戏，以邮购的方式发行。莫利纽说该作销量只有两套，他相信其中有一套是被他母亲买去了。

彼得・莫利纽成长于英格兰吉尔福德，他的父母经营着一家玩具店。从小就在玩具堆中成长的莫利纽对各种事物充满好奇，经常把店里的玩具大卸八块，观察其中的结构。但是对事物原理充满好奇的小莫利纽却非常讨厌学习，也无法专心读书，老师对他的评价是：“彼得是一个欢快而无心向学的孩子。”虽然他最终获得了南安普顿大学的计算机科学学士学位，但他在学校期间从不认真学习，他最喜欢做的事是捉弄他人，包括他的妹妹。

某个假日，彼得・莫利纽和一个比他小 4 岁的好友马克・韦伯利（Mark Webley）一起到圣卢西亚度假。在当地的一座火山，有很多本地人在那里卖纪念品。莫利纽鬼鬼祟祟地把一个小贩拉到一边，原来他打算把韦伯利卖了换他们的黑珊瑚。回想起这段趣事，莫利纽说：“其实当时我是想把我的妹妹给卖了，她看起来显然值点钱。”当时莫利纽大概是在开玩笑，不过当地人却信以为真，后来莫利纽见情形不对撒腿就跑，当地人在身后挥着刀子一路急追。有趣的是后来韦伯利成了莫利纽的妹夫，同时也成为他最信赖的商业伙伴。

还有一次莫利纽和家人一起到动物园野餐，他居然把一只袋鼠骗进了父母货车的车厢里。回家的路上，母亲听到货车厢里有撞击声，打开一看居然蹿出一只袋鼠，把她吓得脸色发白。莫利纽笑着回忆道：“当我知道自己不能养袋鼠时真是苦恼了好一阵子。”

彼得・莫利纽的创业生涯从 1982 年与莱斯・埃德加（Les Edgar）的宿命相逢开始。莱斯在吉尔福德开了一家小小的电脑零售店，主要销售当时在英国颇为流行的 Tandy 电脑。某日，彼得・莫利纽来到这家店，当时他正在写一个数据库软件，想为此挑选一台合适的电脑。莱斯回忆说：“我们当时真是一拍即合，我们年龄相仿、兴趣相同，同时都很想在商业上有所建树。”

埃德加不满足于毫无挑战性地当一个电脑店老板，而莫利纽也不满足于当个小员工，于是他们决定合伙开办一家软件公司，他们将公司定名为“金牛宫（Taurus）”，致力于为商业客户开发订货数据库软件。不久他们接到了一个大客户的电话，对方是当时大名鼎鼎的电脑公司 Commodore。埃德加接到电话时兴奋地都快跳起来了，他想不到自己这么小的公司居然能获得 Commodore 的青睐。后来他才知道原来是 Commodore 搞错了，他们将 Taurus 当成了另一家叫做 Torus 的软件公司，还给他们发来了一批最新的 Amiga 电脑样机。但是错已铸成，Commodore 干脆将错就错，让 Taurus 帮他们开发了 Acquisition 关系数据库软件。

这个因名字误会而起的项目也因为错误的名字而成为一场灾难。美国人不会把 Acquisition 这个名字和关系数据库联系起来，他们还以为这是一款管理公司并购的软件。不过埃德加和莫利纽还是和一家美国公司签了首批 1000 套的发行协议。那时的软件生意比较好做，Taurus 轻松拿到了银行贷款，埃德加与莫利纽喝得酩酊大醉以示庆祝——直到一份长达 200 页的 BUG 与问题报告被传真到他们的办公室，他们开发的这款软件根本不能用。



■马克・韦伯利



■莱斯・埃德加

莫利纽把从银行贷到的钱全部都花在 BUG 修复上，另外还发布了一份 50 页的说明书补充版。但是他们酿成的弥天大错已无法修补，商务软件的职业生涯难以为继。

与此同时，Amiga 电脑开始进入千家万户，埃德加与莫利纽发现很多人都在用 Amiga 玩游戏，于是他们看到了新商机的到来。但是那时莫利纽并没有开发游戏的经验。幸运的是，当时有一个朋友开发了雅达利 ST 电脑版的《Druid II》，正在找开发商将游戏移植到 Amiga 上。埃德加向他谎称自己的公司有游戏开发经验，就这样连哄带骗将移植项目拿了下来。莫利纽并没有打算通过这款移植游戏赚钱，只是以此为机会学习游戏开发，了解如何让点阵图在屏幕上移动起来，如何让玩家操控点阵图。他发现游戏就像一个大数据库，其实制作原理并没有太大的不同。

在开发《Druid II》移植版时，莫利纽同时也在不断修复 Acquisition 的 BUG。游戏做完后，Acquisition 的麻烦也差不多解决了。莫利纽决定彻底摆脱过去的阴影。他和埃德加一起创办了牛蛙（Bullfrog）公司，从此专注于游戏开发。

格伦・考皮斯（Glenn Corpes）是牛蛙的首批员工之一，他原本面试的职位是程序员，彼得・莫利纽和他聊了几个小时之后，才告诉他牛蛙的程序员已经招满了。不过莫利纽和他很聊得来，仍然希望他能加入牛蛙，格伦还会画画，所以就糊里糊涂地成了牛蛙的第一位美工。

上帝也疯狂

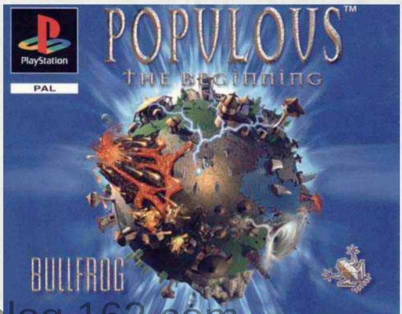
牛蛙接下来开发的游戏叫做《Fusion》，是一款未来派射击游戏，加入了一些解谜要素。游戏的质量一般，很快就被人们遗忘。因为牛蛙的下一款游戏使其成为被历史铭记的名字，这款游戏叫做《上帝也疯狂（Populous）》。

《上帝也疯狂》是彼得・莫利纽与格伦用 7 个月的时间做出来的游戏，它开创了所谓的“上帝游戏”类型。在游戏中，玩家扮演上帝，与其他神争夺领土权。《上帝也疯狂》是最早使用航拍视点的游戏之一，后来因为它的流行，这种视点被称作“上帝视点”。玩家就像在天上俯视芸芸众生的上帝，对其子民有着巨大的影响力。同时本作也是最早的网络游戏之一，可利用 modem 进行网络模式。

对于这款看起来有些抽象的全新游戏，发行商们原本毫无兴趣，只有 EA 独具慧眼，取得了《上帝也疯狂》的发行权。结果这成为 EA 在欧洲物色游戏项目以来最成功的投资——游戏销量超过了 400 万套！

《上帝也疯狂》成为彼得・莫利纽的人生转折点，他从此成为百万富翁。牛蛙也搬出了原来的破办公楼，搬进了苏瑞工业园一座明亮宽敞的写字楼。不过这座楼里其他公司的人素质并不高，有人在小便池里吐痰，有人在走廊里溜冰，还有人在池塘里游泳。当时牛蛙的员工总数为 20 人，这是莫利纽本人最喜欢的团队规模。用埃德加的话说：“大家都熟知彼此的喜好，知道他们喜欢哪种披萨、哪种饮料，知道他们女友的名字。”

EA 需要牛蛙为他们尽快做



▲《上帝也疯狂》后来推出了PS移植版。

More, GO 73139.blog.163.com



▲令人怀念的牛蛙经典之作——《地牢守护者》。

个续作出来，于是诞生了《风云霸主（Power Monger）》，该作销量也达到了 100 万套以上，与《上帝也疯狂》相比还有不小的差距。同期还有一款名为《Flood》的平台动作游戏，由肖恩·库珀（Sean Cooper）和莫利纽合力制作，游戏中玩家扮演 Quiffy，拯救即将沉入水底的世界。

对 EA 来说，牛蛙的这些创新尝试毫无意义，他们需要的只是《上帝也疯狂 2》。该作于 1991 年发售，加入了更多魔法，提高了 AI，换成了奥林匹斯众神。游戏的基本概念并无变化，虽然销量依旧是轻松突破百万，但算不上是经典之作。

肖恩与莫利纽的下一个联手之作是经典的《暴力辛迪加》（Syndicate）。大约在那时，埃德加与 EA 签署了新合同，大幅提高了牛蛙的收入分成与项目订金数额。《暴力辛迪加》成为又一个传世经典，但是续作再次流于俗套，牛蛙的游戏似乎注定要在不断创新中缔造经典。不过并不是每次创新都能凯旋而归。《魔毯风云（Magic Carpt）》是一款技术惊人，而商业上却十分失败的游戏。

在这些游戏的开发过程中，彼得·莫利纽已经打算将牛蛙卖掉。1993 年起莫利纽和埃德加开始先后与 EA、索尼等公司进行收购谈判，最后还是决定卖给 EA，一方面是 EA 出的价钱高，另一方面是 EA 表示愿意为牛蛙的员工们提供优越的工资条件。1995 年初，彼得·莫利纽在收购协议上签下了自己的名字，以 4000 万英镑将牛蛙卖给了 EA。拥有数千万英镑身家的莫利纽过上了富豪的生活，他开的是阿斯顿·马丁（这辆可怜的豪车被他撞坏了三次），后来他还买了捷豹、尼桑 Skyline GT 以及宝马 X6 等豪车。他拥有一套梦幻豪宅，里面的设备之先进让人想到《007》里的情节。豪宅里还有四通八达的密道，其中有条密道通往一个秘密庭院，院子里有个大浴缸。此外还有通往健身房、游泳池和办公室的密道。如果你不知道机关，绝对会在他的家里迷路。莫利纽坦言，卖掉牛蛙有经济上的考虑，但更重要的是他厌倦了大部分时间都浪费在会议上，而“创新和过自己的生活才是我最看重的”。

牛蛙以 EA 的名义推出的第一款游戏是《Hi-Octane》。这款游戏的发售缘由是因为当时 EA 的某个工作室无法按时完成游戏，在公司层面上，这意味着财年商业计划将被打乱。当时刚刚成为 EA 成员的牛蛙自告奋勇，表示能在 6 个星期之内做好一款游戏，填补空白。结果这款赶工做出来的游戏成为牛蛙衰落的开始。牛蛙的魔力不知从何时起渐渐消失，随后推出的《基因战争》、《主题医院》等游戏相继失败。

《地牢守护者》是继《上帝也疯狂》之后牛蛙的又一个野心之作。游戏开发历时 3 年，在开发中途，彼得·莫利纽发表了冲击性的辞职声明，让整个牛蛙陷入混乱。莫利纽辞职后继续辅助牛蛙直到《地牢守护者》做完为止。但是已经辞职的莫利纽被 EA 禁止进入牛蛙办公室，那段时间，埃德加等老友经常到莫利纽家中和他一起做游戏，他们对这段时光都记忆犹新。

在漫长的延期之后，《地牢守护者》在媒体的绝赞中诞生，游戏销量迅速突破百万。游戏中的黑色幽默、善恶颠倒的道德观给人留下深刻印象，然而这款游戏也成为牛蛙最后的辉煌。失去了彼得·莫利纽的牛蛙已不复当年风采，此后虽然陆续有《上帝也疯狂》、《主题公园》、《地牢守护者》等系列的续作推出，但在这些游戏中已经看不到牛蛙作品的创新光芒。

除了彼得·莫利纽之外，1995 年之后离职的还有牛蛙的许多元老级员工。很多人的离职原因都大致相同：他们更怀念当年小团队时代的牛蛙，不适应被 EA 收购后的大集团氛围。身为《地牢守护者》制作人之一的马克·韦伯利说：“奇怪的经理们开始陆陆续续地出现，突然之间，股东们的想法变得高于一切。我讨厌这样。”在他看来，没有了彼得·莫利纽的牛蛙已失去灵魂，“在我看来，牛蛙变成了一座鸡肉加工厂。”而另外一位制作人 Andy 说：“一切都变得非常企业化，要参加更多的会议，写更多的报告，老牛蛙们再也不想做 EA 的游戏。”

黑与白

1997 年 6 月，彼得·莫利纽与马克·韦伯利合伙创办了 Lionhead，取这个名字是为了纪念韦伯利家曾经养的一只仓鼠。原本莫利纽打算将公司取名为“红眼（Red Eye）”，但是这个名字已经被注册。莫利纽对 Lionhead 提出的理念是“只要保持小型的规模，就能保持部落般的氛围”。莫利纽希望将 Lionhead 打造成多年前只有 20 人时的牛蛙，像牛蛙一样创造与众不同的游戏。

吉尔福德位于伦敦南部，距离伦敦市区大约 30 分钟的车程。这是一个保持着自然风貌的城镇，曾是 13 世纪英格兰国王最喜爱的狩猎地。在小镇的斯泰格山上，有一座气势宏伟的教堂，它已经有 80 多年的历史，是英格兰最多人参加礼拜的教堂之一。Lionhead 的总部就在这座教堂附近。

▲Lionhead的标志是霸气的狮子头，但是这个名字的真实来源是一只小仓鼠之名。

通过多年的积累，彼得·莫利纽已经拥有令人艳羡的财富，Lionhead 的主要运作资金来自他的个人积累。为了像牛蛙时代一样自由创作游戏，不受发行商的约束，莫利纽自己掏了 600 万美元作为其独立后首款新作的开发费用，这就是试图重塑上帝游戏的——《黑与白》！

Lionhead 刚起步时只有 8 名员工，大多是跟随 Molyneux 离职的牛蛙骨干，这里面有不少天才，比如 14 岁就开始跟着莫利纽做游戏的程



▲位于吉尔福德苏瑞工业园的Lionhead办公楼。

More, GO 73139.blog.163.com





序员 Jonty Barnes、不到 13 岁就在国际象棋上获得最高段位的 Demis Hassabis。在公司成立后的头半年，他们主要从事新作引擎的开发，直到 1997 年底，《黑与白》的创作概念才开始浮现。这是一款引入全新概念的上帝游戏，以挪威神话为灵感，玩家虽然可以用神力影响世界，但是力量的大小却取决于子民的信仰程度，而信仰就成为游戏中的资源。

1998 年，Lionhead 搬进了牛蛙所在的苏瑞工业园，此时员工数量已经达到莫利纽认为最合适的规模。游戏开发人员的平均年龄为 25 岁左右。回想起当时的情形，莫利纽说那是他在游戏开发一线参与最多的一款游戏，他有 70% 的时间都在亲自编程。在 Lionhead 有一份每周更新的“本周最差程序员”名单，莫利纽因为代码中的错误太多而经常位列榜首。但是莫利纽很享受与伙伴们并肩作战的感觉。

1998 年 6 月，莫利纽在亚特兰大的 E3 展上首次公开了他的新作概念，当时的 DEMO 非常原始，场景的贴图都没做好，运行途中多次死机。而在 1999 年的 E3 展上，《黑与白》以高完成度的形态正式公布，刚开始演示时，画面中出现的是一颗装在桶里的苹果，然后镜头拉远，看到了桶旁边的小屋子，接着镜头再拉远，看到了有一排屋子的村落。最后莫利纽把镜头拉到最远，看到了整个伊甸世界。整个镜头缩放的过程没有任何延迟，莫利纽没有进行任何讲解，观众的掌声已是此起彼伏。从此《黑与白》成为最受关注的 PC 游戏之一。

《黑与白》几乎成为莫利纽生活的全部，由于太专注于这款游戏，他甚至和交往多年的女友分手。马克·韦伯利也有一年半的时间没有陪伴他 5 岁的儿子和 3 岁的女儿。让莫利纽欣慰的是，《黑与白》成为业界最具话题性的游戏之一，一度在整个互联网的网络搜索排名中进入第六位。游戏发售后销量很快达到了 250 万套。

凭借《黑与白》的成功，Lionhead 成为英国最著名的游戏开发商之一。当时莫利纽与英国的一位投资人相约打壁球，这位经验丰富的投资者认为，Lionhead 的价值可以超过 5 亿英镑，只要将其规模进行扩充实现上市即可。彼得·莫利纽不喜欢大团队的氛围，但在现实的经济利益诱惑下，他还是萌生了将 Lionhead 做大的愿望。于是他采取了另外一种扩张方式。

其实在开发《黑与白》的同时，另外一个 Lionhead 联合创始人史蒂夫·杰克逊（Steve Jackson）就已提议成立 Lionhead 的卫星工作室，于是就有了 Intrepid 和 Big Blue Box，前者开发了《B.C.》，后者在 2000 年 6 月与微软签署了游戏代理发行协议，这款游戏就是 Lionhead 从 PC 时代转型到家用机时代的关键，它的名字叫——《神鬼寓言》！

《黑与白》发售后，Big Blue Box 开发的《神鬼寓言》项目越来越大，彼得·莫利纽决定将该作收归到 Lionhead 主工作室开发。为了实现上市目标，彼得·莫利纽不得不在游戏设计上做一些妥协，简单地说就是要在游戏中加入银行家们能够理解的概念。对于银行家来说，《黑与白》显然太抽象了，《神鬼寓言》那种开放式 RPG 比较容易理解，在宣传上，当时还提出了“中世纪 GTA”的口号，彼得·莫利纽甚至在接受媒体采访时声称：“《神鬼寓言》将成为史上最佳游戏。”另外 Lionhead 还针对银行家们的口味开发了以好莱坞为主题的经营模拟游戏《The Movies》。不管怎样，这是 Lionhead 的高速增长期，在 2002 ~ 2003 年基本上是每个星期都会招进两三个人。

此时莫利纽与韦伯利发现他们又回到了牛蛙被 EA 收购后的处境，“几乎 100% 的时间都花在财务方面”。为了实现 Lionhead 的上市，莫利纽经常和商人们吃丰盛大餐，因此胖了一大圈。然而在决定 Lionhead 能否上市的最终会议即将召开之前 48 个小时，突然发生了重大变故——银行家们决定取消 Lionhead 的上市计划。

后来回想起来，莫利纽称此次变故为“人生中最幸运的事”。因为上市计划被紧急叫停，原本围绕上市而做的商业模式调整再次被打乱。于是在 2003 年 3 月，Lionhead 将《The Movies》的发行权卖给了 Activision，接着专注于《黑与白 2》以及《神鬼寓言》的开发。彼得·莫利纽突然觉得放松了，他说在围绕上市而做商业调整时，他经常自问：“我的老天，我们到底他妈地在做什么？”

神鬼寓言

随着上市计划的终止，Lionhead 的急速扩张也在瞬间掉转，公司规模开始收缩。在 2003 年底，Lionhead 取消了多个项目组，只留下几个主要团队，包括有 70 人规模的《神鬼寓言》团队。同时莫利纽发现他以往的某些做法招惹了不少问题。他承认，那种“游戏该做多久就做多久”的做法是错误的，毕竟有那么大的预算投入，开发团队必须对商业利益负责。莫利纽说：“我的多嘴也给我们惹了许多麻烦，当你花了人家 1000 多万美元时，凭什么还装清高？”



▶彼得·莫利纽表示，“Milo & Kate”的理念过于超前，不适合当今业界。

More, GO: 73139.blog.163.com



由于上市无门，Lionhead 需要寻找新的融资渠道，对此几位主要创始人持共同意见——他们需要寻找多家风险投资机构融资。在 2004 年 7 月，他们成功获得了充足的风投。两个月后《神鬼寓言》正式发售，游戏销量超过 300 万套。Lionhead 向投资者证明了自己的价值。彼得·莫利纽再次站在了业界之巅，在 2004 年底的新年前夜皇家晚宴上，莫利纽获得了英女王颁发的大英帝国勋章。

然而不久之后 Lionhead 迎来了最大的挑战。在风险投资的支撑下，Lionhead 已经成长到 220 人的规模，这是莫利纽认为的理想规模的 10 倍。但是当今游戏制作规模日益膨胀，20 人的理想团队根本不可能做出家用机大作。220 人的团队不仅增加了管理难度，而且每个月需要支付的薪水超过 100 万美元。Lionhead 的游戏必须比过去更畅销才能保持正常运作。莫利纽打算进入游戏发行领域，这样 Lionhead 就不用将游戏收入的大部分交给发行商，为此他找了多家银行筹集资金。

与此同时，Lionhead 的三个团队已经被用到了极限。《神鬼寓言》资料片、《黑与白 2》和《The Movies》都要赶在年末商季之前上市。于是莫利纽极力避免的状况又在无奈中重复，《黑与白 2》和《The Movies》都因赶工而虎头蛇尾，结果在口碑和商业成绩方面都不理想。不仅如此，因为开发后期在拼命赶进度，几个开发团队都在没日没夜地加班，整个公司怨声载道。彼得·莫利纽后悔地说："公司草创时的本意已经被抛到九霄云外……"

《The Movies》制作完成时还发生了一个让莫利纽尴尬的轶事。当时该作的首批光碟已经在生产中，大约有 20 万张已经压盘。此时 Activision 的一个游戏测试者在深夜时发现了一个问题：他用游戏的编辑器做了一个女子如厕的片段，当他切换为裙底镜头时，惊讶地发现居然能看到女子的私处——这个意外发现让他惊恐万分。他赶紧将此事汇报给 Activision 高层，他们也陷入慌乱，立刻命令工厂方面停止生产。当时彼得·莫利纽正在外地做宣传，当他飞回英国，进入 Lionhead 会议室后，整个房间站满了来自英国、德国、美国的律师，他们都用异样的眼神看着他，桌子上摆着各种角度拍摄裙底画面的截图打印纸……其实这些"露点"画面并非真正露点，只是一种颜色与贴图容易令人误解的紧身内裤，但是为了避免招惹麻烦，Lionhead 不得不紧急将此类内裤删除，已生产的光碟全部作废，造成了巨大的损失。

到了 2006 年初，彼得·莫利纽发现 Lionhead 已经难以支撑下去了，几位合伙人开始商量将公司卖掉，他们谈了好几家潜在买主，最后是在三家大发行商中做抉择。莫利纽说："我们的很多潜在买主都希望我们做公司创立时想做的事——即开发原创的创新之作。"最后莫利纽与韦伯利选择了微软，他们相信在微软的旗下才能放心专注于游戏开发。

在与微软谈判期间，经济拮据的 Lionhead 裁掉了 50 名员工。韦伯利说："这是完全有必要的，在 Lionhead 包括我们在内的所有人都不想同时开发 3 款游戏。"选择微软为买主的另一个原因是《神鬼寓言》的合作很顺利，在 PC 单机游戏迅速没落的业界环境中，投靠微软那样的主机厂商无疑是可靠的选择。

成为微软第一方开发商最大的好处是不用为钱和技术发愁，游戏发售后也能确保有足够的宣传力度。在微软的第一方阵营中，Lionhead 的地位仅次于 Bungie，微软在经费供应上非常大方。而且比起 EA，微软似乎更有耐心——《神鬼寓言 II》的开发跨时 4 年，花掉了微软数千万美元，而微软并没有强迫 Lionhead 新开项目以广开财源，游戏质量被放在第一位。最终该作销量突破 400 万套，为微软带来了足够的回报。

2009 年 6 月 4 日，彼得·莫利纽被提拔为微软游戏工作室欧洲分部创意总监，统领 Lionhead、Rare 在内多个欧洲工作室的游戏开发事宜。在此声明发表的 3 天前，莫利纽在微软 E3 展前发布会的压轴阶段登台公布了他的"Milo & Kate"，利用 Kinect（当时名为 Project Natal）的功能实现的究极互动震惊业界，彼得·莫利纽成为 Kinect 计划的核心人物之一。业界曾普遍猜测"Milo & Kate"将成为 Kinect 的杀手锏，该作的无疾而终也许与莫利纽的离职不无关系。

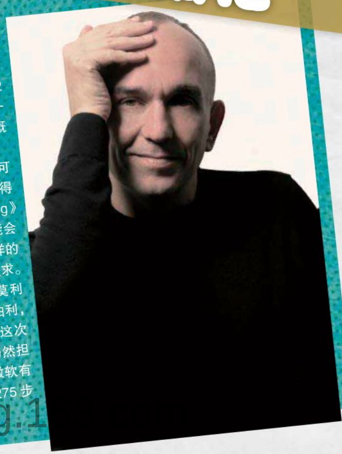
在"Milo & Kate"取消后，Lionhead 的 Kinect 项目换成了可行性较高的《神鬼寓言 旅程》，但莫利纽其实并未参与本作的开发一线，因为此时他已暗中决定离开微软。2010 年发售的《神鬼寓言 III》以将近 500 万套的销量交出了令人满意的成绩单。微软确实没有像 EA 对待牛蛙那样让 Lionhead 同时开发多个游戏系列，6 年来 Lionhead 只做《神鬼寓言》。但莫利纽再次厌倦了大公司的氛围。与 EA 一样，微软的集团病同样葬送了多家知名工作室，包括 FASA、Ensemble 等，Bungie 也选择脱离微软，Rare 早已不复往日风采，Lionhead 几乎是微软所收购游戏工作室中惟一的幸存者。与其等到 Lionhead 也没落的一天，倒不如急流勇退，再另外开辟自己的新事业……

后记

22 Cans 的招聘广告发布后不久就收到了超过 1000 封求职信，最近彼得·莫利纽做得最多事就是回信，有时候一天有 16 个小时都在写电子邮件。22 Cans 的办公楼就在 Lionhead 旁边的一个小山丘上，莫利纽亲自数过——大概是 275 步的距离。

以 22 Cans 的规模，应该不大可能开发当今家用机的 3A 级大作。彼得·莫利纽说他喜欢《Draw Something》那样的休闲游戏，今后 22 Cans 可能会投身于智能手机的休闲游戏，在这样的平台上，更能满足莫利纽对创意的追求。

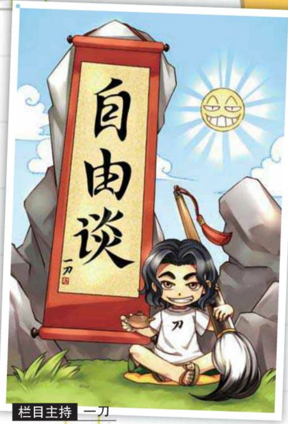
至于 Lionhead，接替彼得·莫利纽工作室总经理之位的是马克·韦伯利，这位跟随莫利纽 30 年的妹夫这次这次终于与他分道扬镳。不过莫利纽仍然担任 Lionhead 的创意顾问，只要微软有需要，莫利纽也有空，他可以走 275 步到 Lionhead 帮忙。



More, GO: 73139.blog.1

《复仇者联盟》最近火爆银幕，周围朋友见面打招呼开口都是：嘿，还没看“妇联”呢？赶紧的吧！其实说起这种“妇联”式的大杂烩作品，游戏领域里可以说一抓一大把。下面这篇“盘点”，便为大伙儿梳理了一下其中的代表。文章语言幽默、行文流畅，非常值得一看。《从盼望到怀念》则写出了资深玩家对于怀旧的看法，相信能够引起大家的共鸣。最后强调一句，我们的信箱地址是：tt@ucg.cn，欢迎投稿！





栏目主持 一刀

1+1>2 盘点游戏中的八大“复仇者联盟”

此刻，人类历史上首周末票房最高的电影《复仇者联盟》正以摧枯拉朽之势——刷新全球各地的票房纪录，这让许多人难以理解：这个联盟中除了《钢铁侠》算是一线商业大片之外，其余的《绿巨人》、《美国队长》、《雷神》等只能算是叫好不叫座或既不叫好也不叫座的寻常超级英雄电影，然而此刻却都焕发了全新的活力，续集势头大好，就连“鹰眼”和“黑寡妇”的身价也随着水涨船高，看来一加一的威力果然是可以大于二的。

可能许多玩家已经忘记了，其实在我们身边，早已有着许多同样的“妇联”，它们有的沉寂许久，有的姗姗来迟，有的大红大紫，有的折戟沉沙，但无论怎样，它们都和《复仇者联盟》拥有着共同的霸气，那就是——我人多我怕谁！

1.复仇点阵联盟《科乐美世界》系列

联盟成员 《大金刚》、《恶魔城》、《沙罗曼蛇》、《兵蜂》、《七宝奇谋》、《月风魔传》、《大盗五右卫门》、《复活岛》
特异能力 怀旧风情

曾经的FC上，“Konami”的logo几乎无人不识。在那个艺术品迭出的第一次文艺复兴时代，科乐美的游戏常是精品与经典的代名词。可想而知，当那个贫瘠年代的玩家们第一次看见综合了科乐美旗下各大热门游戏作品主角的《科乐美世界》横空出世之后，会是怎样的表情——我们第一次看见《复仇者联盟》的精彩预告片也不外如此。

游戏的剧情简单得可爱：某天，有个魔王突然袭击地球，将各个游戏作品里的英雄主角都抓走了，接下来打算慢慢毁灭地球。于是主角“科乐美先生”挺身而出，带着机器人助手“科乐美小姐”踏上了解放英雄，拯救地球的征途……额，这个诡异的组合怎么听着更像《人形电脑天使心》？游戏最大的特点便是当玩家解救了某个英雄后，他便会立刻加入队伍，游戏时可以随时变身换人，利用不同角色的特殊能力协同解谜前进。虽然关卡在设计上有点单调，但对于当时的大部分玩家而言，在同一个游戏里居然能操作N款大作的主角来战斗，无异于花一份钱买了N份游戏，实在是超值得无以复加。现在回想起来，《科乐美世界》就像一部领先了多年的预告片，昭示了游戏圈《复仇者联盟》时代的来临。



2.复仇钢铁联盟《超级机器人大战》系列

联盟成员 《高达》系列、《超时空要塞》系列、《EVA》等等大部分日本机器人动画作品
特异能力 永恒的钢之魂

可能许多女性玩家至今都不理解为什么《机战》的粉丝会对这款操纵一群大多土得掉渣的机器人去打架的游戏感兴趣——就像许多不常看电影的女观众在看完《复仇者联盟》后也不明白为什么这部乱七八糟的片子会让身边的男人感动得一塌糊涂一样。

在第一款《超级机器人大战》诞生之前，几乎没有游戏作品想过这样的做法：将不同故事里的主角糅合在一起来讲一个关公战完秦琼顺便调戏下甄嬛的故事。而且这个创意本身是有风险的，在版权意识极端强烈的日本，商人们可不是慈善家。于是第一款《机战》做得极其清汤寡水——只有三个主题派别加盟：《高达》、《铁甲万能侠》、《盖塔（三一万能侠）》。但在1991年，这样的创意已经足以晃瞎“萝卜控”们的氪金狗眼了，那些视开扎古为究极浪漫的男人们为这个系列奠定了坚实的粉丝基础。收到来自市场的强烈反馈后，《机战》家族也得以逐渐发扬壮大，不仅在后续作品中拉入了越来越多的当红动画，还设计出许多原创角色来让愈来愈不靠谱的剧本能够自圆其说。现在，“《机战》系列”旗下已经囊括了百余部机器人动画作品，以及《魔装机神》与《原创世纪》两个分属不同分支的原创系列。而最终BOSS也已经从最初那妄图制霸一方的小儿科野心家，摇身变成动辄就毁灭掉N个平行次元宇宙的无敌霸主——编杂烩剧本能编到这种地步，《机战》也算是碉堡了。



今天，鉴于20年来逐渐遗留下的门槛，“《机战》系列”的玩家群体已难以再有深度拓展，但作为现今游戏圈里资格最老的“复仇者”组织，它的旗帜性地位就如同美国队长一样坚定不移且无可撼动。

3.复仇格斗联盟《格斗之王》系列

联盟成员 《饿狼传说》系列、《龙虎之拳》、《怒》、《超能力战士》等
特异能力 制霸街机厅

在很多玩家的记忆里，从来就没有《格斗之王》这种文绉绉的叫法，而是“拳皇97”——伴随着一同涌现的记忆碎片里往往还渲染着街机厅里烟雾缭绕的昏暗灯光。

许多新玩家都以为这是一个原创的格斗天尊，其实不然，《KOF》在本源上是个含金量相当高的游戏联盟组合。在上世纪九十年代初期，《饿狼传说》与《龙虎之拳》都是可以拿出来独当一面的2D格斗精品系列，但面对君临天下的“《街霸》系列”仍然难以抗衡。于是，SNK提出了这样一个创意并付诸实现：将这些作品的人气角色集合在一起进行三人组队战，顺便加入了草薙京这样一个原创主角来跑跑剧情龙套，如此看似儿戏的做法居然造就出了划时代的《格斗之王94》，这在游戏史上还是首次将不同作品中的角色汇聚到同一个格斗系统中来，虽然在平衡性上不尽如人意（最终BOSS卢卡尔随便三招就能干掉任

More, GO: 73139.blog.163.com

本栏目文章仅代表作者个人观点。

何选手，实属坑爹），但也算是开了“乱斗”的先河。



斗转星移，虽然新加入的原创角色越来越多，但这些经典的老队伍却依然坚挺：特瑞的饿狼队，坂崎良的龙虎队，克拉克的怒之队，麻宫雅典娜的超能力队……如同时代印记一般的他们已经成为了老玩家心目中独一无二的超级英雄联盟，在《格斗之王》逐渐式微的今天，依然捍卫着那些年我们一起战斗过的遗迹图腾。

4. 复仇水晶联盟《异说 最终幻想》系列

联盟成员 历代《最终幻想》正篇

特异能力 华丽，还是华丽

大约在十年前，国内曾有《FF》达人运用广博的游戏学识与深厚的YY功底，硬生生攒了一篇“最终幻想编年史”出来。这个宛若清明上河图一样的长篇史记囊括了从一代到十代的所有重大事件，并由作者一一脑补到了最合逻辑的对应时间点，辅以蝴蝶效应等因素，最后列成了一条从古至今的时间长线，让人惊叹不已。只可惜该史生不逢时，遭到了大量《FF》资深粉丝的声讨，由于这些粉丝分属不同作品阵营，故此声讨的内容基本也均以“我们这么经典的一代怎么能和那个渣作相提并论！”云云。该达人一番苦心无人能识，不禁暗怪自己做得太过火，亵渎了一代经典，只得泪流满面地退出江湖，从此不见身影。如果今天哪位阅读至此的朋友认识此兄台，请千万不要告诉他：后来，官方出了一款集合了《FF》历代主角的官方游戏叫做《异说 最终幻想》……

其实两部《异说》的剧情都还算可圈可点，至少没出现太过离谱的硬伤与角色性格设定偏差。而对于大部分只图一爽快的玩家而言，剧情神马的简直连浮云都不如，一连串的华丽战斗才是乐趣所在。就像你在看《复仇者联盟》时根本不会注意到为什么雷神托尔当初对恋人爱得死去活来魂牵梦萦，来到地球后却连她面都不见，只顾着和弟弟上演一连串基情对战。



总之，《异说 最终幻想》横空出世且大卖特卖的案例教育我们：YY无罪，恶搞有理，同人，才是第一生产力！

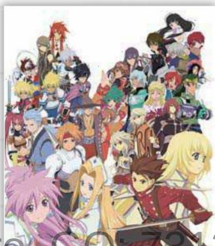
5. 复仇传说联盟《世界传说》系列

联盟成员 《幻想传说》、《宿命传说》、《永恒传说》等《传说》系列作品

特异能力 最豪华声优阵容

“《传说》系列”向来是南梦宫的金字招牌，最初PS上的《幻想传说》与《宿命传说》均以百万级的销量打下了大好河山，无论剧情、人设还是请来的各路大腕声优都让这个系列人气一路飙升。然而从2006年开始，由于次世代主机的崛起，PS2游戏普遍陷入了销量萎缩期，其中尤以半红不熟的二线大作为甚，“《传说》系列”首当其冲。逼不得已，南梦宫也只好祭出了“品牌整合”这步棋，囊括了各路传说主角的《世界传说》由此而生。

《世界传说》目前由两个小组开发，也分为两个不同子品牌：《换装迷宫》与《光明神话》。虽然它们[illegible]独立的原创主角与吉祥物，但口碑上依然无法获得老玩家的普遍认同。迫使人们不得不往外掏腰包的惟一理由，应该便是期望寻找到当年的感动与梦境的延续——由于游戏里找来的基本全是大牌原声优（相信这个是游戏开发经费的主要消耗部分……），对于许多有着恋声癖的小女生而言，仅仅听到心仪角色的熟悉语音在耳边重现便足以昏厥了——桧山修之、铃村健一、小野坂昌也、绿川光、子安武人、樱井孝宏……这些在声优控心目中的“复仇者联盟”团购包邮哦亲！



现如今，姐玩的不是传说，是寂寞。

6. 复仇童话联盟《王国之心》系列

联盟成员 《最终幻想》系列、迪斯尼经典动画

特异能力 美日战略同盟

曾几何时，动画大鳄迪斯尼也有过进军游戏界的想法，但授权制作的几款游戏大都素质平平，于是只好始终安心做自己的动画。反而是游戏厂商史克威尔凭借在上世纪90年代后期的几部《最终幻想》大火了一把后，妄图染指影视圈，结果劳民伤财做出来的CG电影《最终幻想 灵魂深处》口碑烂成一朵奇葩，险些把老本给赔了个精光。不过若说起史克威尔玩票期间得到的惟一收获，那应该就是在圈子里结识了迪斯尼这个谨慎的业界大腕。惺惺相惜的两位老基友在不久后一拍即合，打造出了老少咸宜的小清新《王国之心》。

《王国之心》的萌点可圈可点，不但有米老鼠和唐老鸭这两大通吃全球的祖师爷级卡通偶像，还有彼得潘、白雪公主、阿拉丁、小美人鱼、加勒比海盗等横亘古今的迪斯尼王牌角色，相比之下反而显得《最终幻想》这一派的角色势单力薄，不过史克威尔在后续作品中加入了许多原创角色与剧情，将场面撑起不少，该系列甚至还拥有了一套独特的世界观设定，从此衍生出一派死忠玩家。顺便一提，目前已步入殿堂级的大师野村哲也便是从这款作品起家的，《王国之心》让他彻底完成了从幕后人物设定蜕变成台前游戏制作人的华丽转身，也算是历史上的一个转折点吧。



来而不往非礼也，我们期待着，将来有一天会在迪斯尼的动画电影里看见索拉与《FF》的身影。

7. 复仇萌物联盟《任天堂明星大乱斗》系列

联盟成员 《马里奥》系列、《塞尔达传说》系列、《星之卡比》系列等任天堂经典作品

特异能力 卖萌，卖萌，还是卖萌

这个才是将“乱斗”的概念回归原点且诠释得淋漓尽致的典范！神马剧情？神马考据？神马世界观？统统都弱爆了！我们要的只是穿越、穿越、再穿越！之后一股脑地将这些七拼八凑得连野史都算不上的东东组合成一款游戏，就能卖得盘满钵满！——很显然，老任当年制作这款游戏的理念与如今电视里热播的某些宫廷剧不谋而合。

这大概是史上惟一一个不需要提前做任何功课就能让玩家乐在其中的“复仇者联盟”。马里奥、金刚、皮卡丘……这些连山里的猴子都能叫出名字的角色汇聚一堂，简直不需要给人任何思考的空间，拿起手柄乱斗便是。输赢不重要，过关不重要，记录不重要，你只需与朋友女友损友基友等各种友开开心心地PK上一场便已足够。哪怕是对游戏再没有概念的软妹子，面对这些能把人萌翻个儿的角色造型，基本都会有想上手试试的冲动。所以啊，少年，在大多数情况下，这款游戏的本质并不是如何去玩得好，而是怎样输得巧，你懂的。



8. 复仇卡氏联盟 Capcom VS. XXX类

联盟成员 《漫画英雄对Capcom》系列、《Capcom对SNK》系列、《Namco X Capcom》等等

特异能力 各种穿越、各种跨界

Capcom是一个神奇的厂商。它总能找到其他公司的系列产品与自己旗下角色的相似之处，然后发扬壮大，直到最后鼓捣出一款百家争鸣的作品来圈钱——对于某些角色控的玩家而

More, GO: 73139.blog.163.com



言，其性质不亚于被 Capcom 拿出一把刀顶住喉咙说：“没错，我就是要抢你”。

来看看与 Capcom 合作过的这几个基友吧：漫威——《漫画英雄对 Capcom》，爽快度满点的对战格斗游戏；SNK——《Capcom 对 SNK》，街头霸王大战格斗之王；南梦宫——《Nacmco X Capcom》，战棋类超级人气角色大战……此外，Capcom 近期还要联合南梦宫与世嘉来一场名为《跨界计划》的大乱战，可见卡氏如今也真是荤腥不忌来者通吃了。

回到最初的话题，和“复仇者联盟”这五个字最契合的绝对非《漫画英雄对 Capcom》莫属了，漫画英雄派系的角色席卷了钢铁侠、绿巨人、美国队长、雷神托尔等电影原作中如假包换的主角不说，还加入了《X 战警》组织的许多人气角色，战斗时的必杀技画面演出效果气魄满点——如果你在看完《复仇者联盟》这部电影后还嫌不够过瘾的话，就赶快拿出这款游戏来重温一下影厅中的感动吧！

[文: BANYANO]

后记



其实想一并盘点的还有很多很多，譬如《无双大蛇》、《街头霸王对铁拳》、《雷顿教授 VS 逆转裁判》、《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》等等，但考虑到这些只是两三部作品的集结，份量虽够但数量不足，末了还是决定宁可弃用也不滥竽充数。纵观当下，无论在任何领域，多品牌捆绑合并营销已成为各厂商间愈趋流行的选择，同时也是在多元化市场压力之下无奈的抉择。希望“复仇者联盟”只是我们数年一度的狂欢，而不要成为业界常态吧。



从盼望到怀念

不知从什么时候开始，手中的 PSP 里开始装满各种模拟器。在这个一首歌的容量就能装下几十个 FC 游戏的年代，怀旧，似乎成了玩家们追寻的主题。F C 时代的玩家们，大多成家立业，每每怀念起这些游戏，总是感叹童年的美好，希望能在游戏中找回一些当年的感觉。殊不知，这些想法往往成就了游戏公司一款又一款冷饭游戏的高销量。

还记得小时候，每每打开游戏机，看着那并不华丽，甚至有些粗糙的游戏画面。用只有 AB 两个键的手柄，认真地玩着每一款游戏，无数次地 Game Over，无数次地重新开始。在脑海中，游戏画面被我们进行着各种脑补：华丽的太空大战、唯美的异国景色、壮观的日出日落、惊险的跋山涉水……伴着周围小伙伴们上蹿下跳地高喊加油，一个个简单的游戏在大家手中传递。

还记得第一次看到 M D 的游戏，游戏的名字还清楚地记得——《幽游白书》。直到现在想来，那惊艳的感觉给我带来的震撼依然历历在目。在那个 1 块钱可以买 5 根冰棍的年代，4 块钱 1 小时的价格，在我们省吃俭用的指缝里，拼凑着一个个并不完整的游戏进度，通关一个游戏往往都是奢侈的。每每在老板的一声“你到点了！”之后，放下手柄就开始幻想：以后的游戏会是什么样子？是不是会有更清晰的画面，会不会更真实？甚至那个时候我总是在疯狂地许着这样一个愿：希望可以玩到这样一款游戏——在游戏里面可以想开坦克开坦克，想开飞机开飞机，想当好人就当好人，想偷东西就偷东西，而不再是只能从左边打到右边。这一切，在今天这个时代全部都成了现实。而实现这个梦想的成本，少了不过 5 块钱，多了也不过几百块。对于已经步入社会多年的老玩家来说，这不过是少去酒吧喝一次的成本。然而，就是这么一个如此廉价的梦想，贯穿了我的童年。

而如今，已记不清有多少次了，看看电视机旁那一年没有开机的 Wii，再看看首发时高价购入后却只玩过几个小时的 3DS，最后我还是选择拿出 PSP 玩玩点阵图时代的各种模拟器。怀旧，似乎成为了我们这一代玩家的主旋律。看着各个厂家的各种所谓的重制版、高清版、复刻版，一个个都赚得盘满钵满的时候，我不禁想问一句：“为什么我已经想不出未来的游戏是什么样子了呢？到底是谁谋杀了我们的想像力？是厂商，还是我们？”或许有人会说，这是因为科技进步的速度已经超出了我们的想像，但是，你去路上随便找个孩子，去问问他，你觉得以后的游戏会是什么样子，我相信，他们给出的答案肯定让你大吃一惊。

这个大娱乐时代，玩家们似乎先于游戏厂商迷茫了，我们想要的究竟是什么？我们有着单层容量 25G 的蓝光光碟，然而费时费力开发出的大作却往往卖不过一个昔日经典的简单移植——那种简单到 1 个人就能开发的，连游戏 BUG 都不曾修改过的“原汁原味”的移植游戏。我们有用 TB 来计算的硬盘，里面却往往装着各种 FC 时代的电子音乐。没有人会否认那些都是我们无法忘却的经典，不会否认上上下下左右左右给我们带来的热血。但是这些就是我们想要的吗？“当一个人开始怀旧的时候，他也就老了。”不记得是从哪里听到这句话的，但是听完后，总是给我一种很强烈的震撼。我不是一个喜欢怀念过去的人，但是，可能手上的模拟器无意识地出卖了自己的真实想法，看来自己或许真的失去了当年玩《Shinobi 忍》三天过不去一关 Retry 四五百次的激情。但是，我其实并不在乎，老了又如何，就算到了七老八十的时候，我相信依然可以和自己的孙子玩着最新的游戏机，并且华丽地把他虐哭，这才是我想要的！

我不希望停止幻想，以前的经典，打包放到回忆里，当有人提到的时候，说一句：“啊！那是个不错的游戏，现在工作这么忙，我竟然用零星的时间通关了 3 遍。”这就够了。不要总是提到某个游戏、某个场景就开始泪流满面，幻光河的尤娜老了，就让她和我们一起老去吧！

在我们总是抱怨原创游戏太少的时候，作为玩家的我们，是不是也该想想自己身上是否出了什么问题呢？在这样一个游戏系列出十几款作品，各种番外篇、重制版大行其道的今天，是谁给了厂商这么做的勇气？毫无疑问是我们。一个经典角色客串演出另外一个完全不相干的游戏时，平白无故地就能提升几十万的销量，为什么？

或许大家都应该考虑一下这个问题了。不要总是抱着那可笑的核心玩家自尊，对原创游戏的各种不足嗤之以鼻。我觉得，哪怕是一个单纯的卖肉游戏，只要肉卖得好，卖得有新意，就应该支持。我们应该学会去观察一个游戏的优点，而不是用它和各种经典游戏一通比较，然后指出一堆的不足。因为这么做的后果，不过是亲手抹杀了自己的游戏兴趣，仅此而已。让我们把以前的游戏经验都忘掉吧，用一无所知的心态去面对每一款全新的游戏，去发现它的创新之处。然后你可能就会发现，寻找这个游戏与众不同的创意与乐趣，带给我们的快乐，远大于寻找他的不足。而且也只有这么做，才能让厂商明白，玩家不是那么好骗的。要创新，要拿出真材实料的好东西，才会有人买账，公司才能继续生存。

我一直以作为一个游戏玩家而自豪。我认为，游戏玩家就应该有着永不满足的欲望；应该总是盼望着更多的惊喜，有着天马行空的想像力，总是能描绘出别人永远也想像不出来的美景。永远盼望着下一关能带来更多的刺激和愉悦，而不是总想着上一关自己的 S 级评价。不断挑战、不断超越、完美每一个经典，永远期盼着更多的革新，更多的进步。永远等待下一个经典，期盼着更加优秀，更加完美的作品，而不是花钱再去买那种随手就可以写出整个流程攻略加剧情小说的游戏。

娱乐生活，同时也让自己开心，何乐而不为呢？

[文: 佚名]

More,GO:73139.blog.163.com

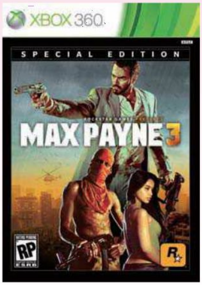
多边共享



《马克斯·佩恩3》特别限定版

多边宝箱

铃 提供



相信大家拿到本期杂志的时候，《马克斯·佩恩 3》已经如约而至，你是不是正在游玩这优秀的正 GAME 了呢？于是这里趁热打铁向各位推荐《马克斯·佩恩 3》的特别限定版，只要仔细往下看，这特别限定版中包含的内容一定能让你流口水！

・由 TriForce 和 Rockstar 共同打造的马克斯·佩恩模型，高度为 10 英寸（25.4 厘米）。

・《马克斯·佩恩 3》精美的原画集，生动的画面让玩家更好了解马克斯·佩恩的内心世界。

・金属材质制作的子弹钥匙扣，



弹壳尾部连接钥匙圈的部分可拆卸。

・游戏官方精选原声音乐 CD。

・拥有“《马克斯·佩恩》系列”前两作角色的经典角色下载包，玩家可以在多人模式使用这些熟悉的角色，经典人物共有 8 名。

・多人模式武器下载包，其中包含了强力的自动霰弹枪、G9 榴弹枪、燃烧弹。

下载包中收录的经典角色与武器都为特别限定版独有，也就是说玩家只能通过购入游戏的限定版来获得，这些内容日后在商城中是买不到的。特别限定版的售价为 99.99 美元，官方的预订时间从 2011 年 11 月 21 日一直持续到了 2012 年的 1 月 15 日，不过错过了这段时间的玩家也不要担心，在国内的某些购物网站上的商家那里还是有一定数量的现货出售的，这次可别再错过机会了。

《了不起的狐狸爸爸》

华尔兹 提供

多边影视

影片根据儿童作家罗尔德·达尔（Roald Dahl）的儿童故事改编，是 2009 年一部十分出色的动画电影作品。故事讲述了偷鸡的狐狸爸爸因为太太怀有身孕，于是承诺从此不再行窃，然而内心无法按捺食欲的诱惑，最终遭来了养鸡场主人的杀身之祸。

电影的配音阵容十分强大，狐狸爸爸（乔治·克鲁尼），狐狸太太（梅丽尔·斯特里普），獾律师（比尔·默瑞），初看似是一部简单的儿童定格动画电影，实际内容却绝不幼齿，深蕴的内涵让人看完影片后记忆犹新。片中由定格表现出的不时冷场，充斥着黑色幽默冷笑话，让人笑过后回味无



穷。影片无处不体现导演韦斯·安德森强烈的个性，以及他那略显古怪的独特风格，虽然距离影片上映已经时隔 3 年，但其优秀程度丝毫不会褪色，借多边的机会强烈推荐给各位读者。



米字旗主题X360主机

纱迦 提供

多边宝箱

为庆祝英国女王即位 60 周年，微软于 4 月底公布了以英国国旗为主题的 Celebration Pack。这个套装的内容包括白色 4GB X360 SLIM 主机一台、白色 Kinect 一台、白色无线手柄一只、《Kinect 大冒险》和



《Kinect 运动大会》游戏各一张，价格定为 249.99 英镑，定于 5 月 25 日发售。

这个套装最霸气的一点莫过于米字旗造型，看上去微软似乎又有了新的发展方向，每个国家或地区似乎都可以这么来上一套。但比较遗憾的是这个米字旗并非是特制面板或直接印在机身，而是随机附赠的贴纸，难怪主机的价格比较适中。如果哪位朋友有机会今天去伦敦看奥运会的话，还是可以顺手捎一台回来玩玩的。



More, GO 73139.blog.163.com

麻枝准×やなぎなぎ –终わりの惑星のLove Song

宇宙 提供

多边动漫

如果大家有看过《CLANNAD》和《Angel Beat!》这些动画的话恐怕对麻枝准这个名字都不会陌生，他就是创作了包括前面提到的两部在内很多催泪感人的作品，被粉丝们称为“大魔王”的脚本家兼作曲家。虽然现在很少看到他亲自执笔的剧本了，但ACG的音乐领域还是能见到他的踪影。《终わりの惑星の Love Song》便是他的最新作品。

整张专辑共有13曲，每首歌都是叙事曲的形式，以破灭的星





球为舞台，分别讲述了13个童话般的爱情短剧，旋律中洋溢的细腻感情更值得细细回味。最后一曲又将各个短剧联系起来，编织出一部庞大而凄美的爱情故事。

担任演唱的**やなぎなぎ**则是一位从06年开始在网络上进行音乐活动的歌姬，她拥有令人听过一次就难以忘记的纤细声线，曾以nagi的名义演唱过《化物语》的主题曲《君の知らない物语》。

专辑中有3曲曾在去年的C81展会上发售，让大家先行试听。而完整版也已在今年4月25日发售，初回版中还额外附送一张DVD，里面收录了其中5曲的动画MV，喜欢ACG歌曲的大家千万别错过。

《求生之路》同人电影版

稀饭 提供

多边影视



2008年推出了系列第一作的《求生之路》(Left 4 Dead)是Steam网络平台上最为火爆的联机游戏之一，游戏一改此前《CS》和《COD》带起的联网对战模式，将乐趣定位在了玩家的相互合作上，四位玩家必须互相协作，使用合理的枪械配合并相互调配资源，战胜源源不绝袭来的僵尸，并最终到达终点。尽管从未成为大红大紫的主流，不过这个系列还是有不少忠实粉丝的，而其中最有爱的一批，则自己筹资拍摄了这部同人电影。本片的赞助商是专业军模生产商Airsoft GI，所以片子里头的枪械道具还原感非常不错，而影片本身的制作则交给了业余爱好者组成的制作团队Northern Five Entertainment，从影片本身的还原度看来，这绝对是一支游戏死忠组成的团队，影片中的许多细节都绝对会令游戏粉丝们拍手称好。剧情紧接在DLC关卡《牺牲》之后，四人团队中的老军人Bill已经为了让同伴逃离而牺牲，而余下的三人仍然要为自己的生存而战，到底他们能否逃出生天，这个悬念还是留给各位读者们在影片中获得解答吧。







More，GO: 73139.blog.163.com

游戏姬 PRINCESS OF UCG



虚拟歌姬初音未来，想必大家都很熟悉了吧？她似乎离我们很远，但每当我们听起她的歌时，却又会觉得近在咫尺。那么如果初音能“即视化”，是不是大家觉得就更近了呢？那么今天在我们《游戏姬》栏目登场的MM，就是让初音即视化的一位Live歌姬，Yukie Dong。那么她跟初音之间有着怎样的故事？她又是怎样看待现今的音乐界的呢？我们的特约记者嘟咧呃带着这些问题，再次出马！ 栏目主持 一刀



大洋彼岸的日系歌姬

之前看微博上说，你现在是住在美国，是留学吗？

是移民啦，和爸爸妈妈一起过来的。

生活在美国的文化环境下，你却经常以日系ACG人的身分出现。我很好奇，这两种截然不同的文化是怎么融合在你身上的？

哎？因为那就是我啊！美国本来就是个移民国家，特别是加州，这种多民族融合的情况太常见了。只要是合法的事情，那大家就允许其存在。并没有一个固定的要求说非要你怎么样，那样就不是这里的文化了。做自己，才是这里的文化，所以我要做独特的自己。

好吧，看来大洋彼岸的确是培养独立人格的沃土啊！我听过你录的日语歌，你是在去美国之前就学了日语吧？

是在去美国以前，因为我父母在日本生活多年。不过其实我日语和大家一样，都是玩游戏、看动漫时学的。特别是玩了很多的RPG，有时我妈妈在旁边看，就问我看日文怎么比她还快。其实玩过日文RPG的同学都知道啊，看关键词就是了。比如“去西边的洞窟找到谁谁谁”之类的，然后其他的基本看个大概意思就一路按过去了。

邂逅初音未来

的确！我最早认识你是因为咱都是初音的同好，那么可不可以介绍一下你是怎么会认识初音的呢？

其实在初音出来之前，我就已经开始在国外做Live类的表演了。2008年5月我在北加州最大的漫展Fanime Con上，我作为开场歌手之一独唱了niconico的动画组曲，所以后来会经常去注意niconico的最新潮流，无意看到了初音的《Ievan Polkka》视频，也就是就是大家熟悉的《甩葱歌》啦。我觉得好可爱，于是就去做相关的Live表演。不过那时候无论是Vocaloid还是初音，在美国都还算是比较小众的，只有很熟悉日本动漫文化的人才会注意到，但大家在接触到后就都很着迷，真是像对待自己的珍宝一样爱不释手，然后就会整天到niconico去刷歌。

那后来有没有认识几个同好？大家一起组织些活动什么的？

嗯，在2008年，美国最大的漫展Anime Expo上，我组织了一次Vocaloid Cosplay聚会，在现场还跳了《みくみくにしてあげる♪》和《男女danjo》的舞。意想不到的是，当时居然有不少人参加，更意想不到的是，现场的广播里也说：“现在在大厅有Vocaloid的聚会，请大家去参加！”然后很多人就来围观了，还有朋友直接就拿出初音手办要求一起合影呢！

那可真是惊喜满满，搞聚会最怕的就是没人气了。

我觉得大家开心就好，而且那时还很惊讶，原来Vocaloid和初音在美国有这么多人知道啊！只是之前大家互相不认识，都说没有找到组织，所以突然看到一群初音党的，就都特别激动。

这情形我之前也遇到过，身边有一位同事平时一脸严肃，后来聊起来，原来他竟然也玩一些我最喜欢的游戏！只是平时大家都没说起过，但偶然一次发现后，就各种相识恨晚了。那么这次聚会，是你组织起来的？

嗯，我自己首先是发起者啦！当时也有cosplay的衣服，我就去美国的cosplay.com AX漫展版发帖，开始其实也没想很多。但后来帖子里有很多朋友响应参加，大家都建议说，以后在各种聚会时候，是不是可以表演初音的舞蹈和音乐呢？我一想这主意不错，那么就试试看吧，后来就组织起来咯！

“遇到同好”的确是我们这些ACG爱好者最高兴的一件事，那么在这次聚会后，有没有再组织一些类似的活动呢？

诶……因为我自己本来不是cosplayer，只是偶尔玩玩，所以在以后的Convention里，我再也没有参加过Vocaloid的cos聚会了；不过其他朋友还是在后来的Comic-con做类似的聚会。

这个我就很费解了，既然是自己喜欢的东西，又能认识更多的新朋友，为什么不继续做了呢？





More, GO:73139.blog.163.com

因为我喜欢接触新东西！有些事一旦做过后就会有很多人跟着做，而我由于有漫展表演等各种活动，时间也不很充裕，所以像 cos 聚会之类的有其他人组织就好了。

哦，那么你性格里有不少先锋派的色彩咯？

诶……也不能说是先锋啦，反正就是总想做一些自己喜欢的事啦！比如在美国第一个表演 Live 的初音《Ievan Polkka》，那是 2008 年的事了。

啊？难道你是全美第一个？

嗯，我有信心这么说的哦！

不错哦，那次表演的反响如何呢？

现场效果还可以，但不敢说深受欢迎啦，太自夸了，哈哈。之后在 Youtube 上就有很多人关注我了。其实我之前也做过类似的视频，比如一个人表演 niconico 动画组曲之类，因为我的声音比较多变，所以挺适合唱组曲。





Everyone，creator

那我这里有一个问题，也是之前很多朋友问我时，我难以回答的问题："你为什么喜欢初音？怎么会掉进这个坑里的？"

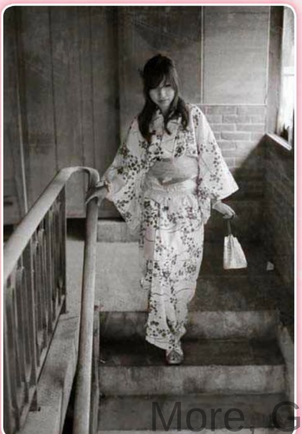
每个人都会有各自具体的原因吧！我虽然非常非常喜爱初音，但比起人设，我其实更爱的是她背后的那许多词曲创作者，他们做出了与主流音乐风格不同的、把自己的心放在里面的音乐。而且正因为有了初音，我们才能有机会实现这些创作和推广。不同的绘画、不同风格的 MV、不同的故事，都能由初音来带给我们，这样每天都有惊喜的事，不是很棒么？用最近的一个广告词就是"everyone，creator"。

嗯，这个广告词我知道，是谷歌 Chrome 浏览器的初音主题广告吧？用的 BGM 是初音的《tell your world》，里面似乎还有你的镜头呢！

哈哈，这个说起来着实很幸运！我挺高兴的。不过呢，其实有很多其他人更棒的视频没有机会被放上去，我却占了一个位置，说起来还真有点儿不好意思呢。

这可是面对全球投放的广告，在这上面登场的确是太幸运了。不过我觉得，对于初音和 Vocaloid，你肯定还有更深刻的理解吧？

嗯，其实就是刚才没说完的那些。我前段时间去台湾，和那边的几位创作者也聊到了这件事，大家都有一种共同的感觉。而且不光是他们，我还接触了好多国家的 ACG 人，体会下来，大家的感觉真的是差不多的。



看来大家有共鸣，那么到底是什么感觉呢？

就是现在所谓的主流音乐，基本都是那一套，很多人已经厌烦了，大概是产业结构的原因吧。我的台湾朋友 hoskey 拿华语歌曲来举例，现在最卖座最叫好的，还是 10 年前的那些歌手。而现在在很多主流的音乐，在你每天去的茶餐厅、饭馆和商店播放，就跟洗脑似的。那大家还真的有权利选择去听什么吗？那些歌，真的比一些无名音乐人的作品更吸引人吗？不见得吧？但为什么被广泛播放的不是这些歌呢？

继续！

也许正是初音的存在，才打破了这种不平衡。让真正受大家欢迎的东西，被注意，被爱戴，得到它应有的听众。年轻的一代希望看到适合自己的东西。而 Vocaloid 这类载体的存在，其实正是顺应新时代潮流的，它可以让有新想法的人有机会去表现自己，对于创作者来说，这就是初音的魅力所在。对于想听到新声音的年轻一代和对主流音乐已经麻木的人们来说，初音也是一种找到自己喜欢的音乐的新途径。

经你这么一说，我也觉得我找到答案了，就是"一个初音，却能做出无限可能的演唱；不光顺应，还能指引新的音乐潮流"。但仅仅这样，可能还不足以说服我身边的朋友，他们都嫌初音的声线太硬而不能接受，这也让我很头疼啊，该怎样跟他们解释呢？

嗯……都说到这个份儿上还不接受，换做我的话，就会以美式方法来处理——你们不喜欢就不喜欢，我喜欢就好了！哈哈开玩笑的，其实就算我，一开始也有一段适应的时间，当然你也可以把一些很好的人声翻唱 Vocaloid 歌曲推荐给你朋友听，这样他们可能就容易接受得多了。

其实初音是一个普适化的歌手载体，如果词曲作者自己嗓音不好，或是找不到合适的歌手来帮自己演唱，那么他可以选择让初音来唱，这是我觉得初音最有意义的地方。

确实是这样，我在参加一些音乐原创活动的过程中，经常会很惊讶地遇到不少非常有天赋的朋友，从他们的音乐作品里，你能感受到非常纯净的心灵世界。但他们依然有不少难处，其中之一就是如何推广自己的音乐。Vocaloid 初音就是一个很好的平台，在这里可以认识更多的同好，如果自己的作品真的好，就马上会传遍全世界，初音对每一位创作者都非常公平。作为我自己来说，也是非常感激她，让我有机会认识到许许多多一流的音乐人。

上期在采访国内的混音师江城子时，我问他创作出一首好的游戏配乐，必备条件是什么。他说就只有一个条件——好的故事剧本。一首旋律或者曲子必须依托于某种内在精神。我觉得必须要有真情的融入，自己知道是为谁而写歌才行。

是啊，我的朋友说不想在华语音乐界工作，就是不想写一个歌然后卖给唱片公司，接着不知道是谁去写词，也不知道给哪个明星去唱——在得到稿酬后，这些都是他所不能控制的。但是他每次为初音写歌，感觉就完全不一样了。

可以理解，感觉就是为了初音而写，经过努力克服技术上的重重困难，最后当她唱出来的时候，那种无以言表的幸福感，可能瞬间眼泪就滑落下来了吧。

嗯嗯，就是就是！

作品入选初音游戏！

那说到这里，跟大家聊聊你是怎样创作初音歌曲的吧！

这个呢，还是得从我开始做原创说起。当时做 Live Show 时挺受大家欢迎的，还被各地的漫展邀请演出，但我一直在考虑下一步要如何。因为其实表演得再好，也都只是在表演别人的作品罢了。做音乐要想生存下去，必须要有自己的作品。不过我当时在硅谷做工程师的工作，忙得昏天黑地的，所以也没时间精力去找同伴。凑巧，当时自己喜欢且认识的一个台湾作曲达人 hoskey，他说想给自己的巡音新歌找日文作词，所以我就试着写词了。他那首歌的曲风比较特殊，主歌部分是摇滚风，而副歌

More, GO 73139.blog.163.com

部分又是东方风格。写词的时候要把这两种风格自然地融合到一起，有点难度。最后决定用巡音的凛冽战斗表现摇滚的部分，而在背景设定上加入东方元素。故事为一位古代中国的公主（初音）和漂流自东瀛的武士（巡音）之间的感情故事，而高潮部分就用风中落花的汉文诗来表现。歌词写好后，我简单录了真人演唱的 demo 交给 hoskey，作为巡音调教的参考。他再用巡音的音源做出歌唱的部分，包括转音上的微调。最后的成品，就是《花舞月咏谭》啦。

原来如此，那后来有没有觉得有不足的地方呢？

其实歌词方面还是有很多不足啦，比如感情的描写可以再深刻一些，故事完整性应该再强一些。我总觉得自己功力应该再提高一些，这样就能写出更好的、配得上音乐的词。

听说这首歌后来还登陆了街机和 PS3 上的初音游戏？

对啊，当时 SEGA 正在在招募街机版《初音未来 歌姬计划》的作品，hoskey 的这首歌也正是为此而作。但后来我们感觉时间上还是太赶了，所以想更尽善尽美地修改也不行了，只能那样交上去。结果没想到在日本的反响还挺好，大家都很喜欢汉文诗那段儿，可能是因为这做法比较新鲜吧。

看起来还相当顺利嘛？

哪有，中间还是出了点小插曲。我们上传时已经是征集的最后一天，结果有太多人在上传，而 hoskey 又没有 nico 的高级用户帐号，所以就只能在那里一直排队排队。最后等传上去时，按照日本时间已经截止了。比较搞笑的是，nico 上还专门为跟我们一样的人排了个标签，叫迟到组什么的……之后过了一天，标签又改了，叫“滑入上垒组”（笑）。还有很多 nico 上的日本人在弹幕上写“台湾时间 OK！”就是说如果按照台湾时间，我们也不算迟到啦！

原来还挺有变数，那最后又是怎么入围的呢？

SEGA 那边之前毕竟也没有使用外国作品的先例，所以我们也







没抱太大的希望，还是该干什么就干什么去了。直到几个月以后，hoskey 突然对我说，入选了！我觉得不可思议，难道我从小到大都没中过一次彩票而积累的 RP 爆发了吗？

估计是诚心感动初音大神了，让你们得逞那么一下。那你自己玩初音音乐游戏的水平够不够达人级啊？

PSP 上的一代玩得很好啦，但是一上那个街机版……

怎么了？

去年美国引进了一台，就在旧金山的日本城。第一次登场时人好多，大排长龙，我有幸玩到了，我自以为很厉害呢（因为 PSP 玩得很好嘛），还故作低调地选了 Normal 难度，结果上去还没到 1 分钟呢，就手忙脚乱地不知道怎么按了，然后就死了……

是因为键位不习惯吧？

是啊，可现场有很多人知道我给初音作曲啊，还很期待我的表演呢！还有人要录像，早知道我就选 Easy 难度的《world is mine》得了……不过这件事也让我感觉到，也许初音她们，并没有我们想像的那么遥远，因为我们每个粉丝，其实就是她们的一部分啊！

我的初音，我的未来

那你现在的 Live 演唱也好，初音也好，这些都是业余时间在做还是全职的？

之前当工程师时，演唱是业余的，而现在是把工程师的工作暂停一段时间，一边修养身体一边做音乐相关的了。其实啊，我之前学的是计算机，因为想去游戏公司工作呢，不过后来爸爸妈妈不让我继续学计算机了，因为那时候已经泡沫化了，所以后来也就没去成游戏公司了，残念……

那如果你真的进入游戏公司了，那么你当初想做一款怎样的游戏呢？

嗯……如果真的有机会的话，还是想做 RPG 类的吧，毕竟最喜欢那个。我受《超时空之轮》的影响颇深。大学假期的时候，我有一段时间很沉迷日本的同人游戏，那时候正是 Visual Novel 流行的时代啊，我还试过利用日本粉丝提供的 Visual Novel 软件制作同人游戏呢，不过之后由于工程太过浩大，不幸烂尾了……

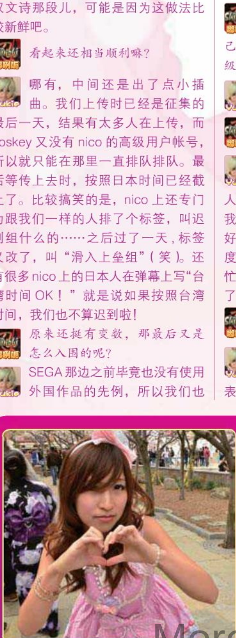
是因为剧本量太大的缘故么？

剧本倒是有了，主要是 CG 的部分啊，那时候绘制 CG 的人很少，本来我也自己画 CG 的，不过后来因为学习压力太大就不得不放下了，后来才转做了音乐表演了。

那将来，你有什么打算呢？

嗯，看看我现在做的东西能不能真正稳定下来吧。音乐市场模式一直在变，美国也不例外。我希望有机会尝试不同的东西，趁自己年轻时把想做的想试的尽量都做了，还是那句话，不要让人生有遗憾！

这样充满挑战的人生应该很精彩，祝你成功，加油！



Yukie的自我介绍

北京原生土著，后随家人移民美国，毕业于加州伯克莱大学，化学工程和材料科学工程双学士学位。ACG 龄 15 年以上，从红白机一路走来的老玩家，最爱 RPG 游戏。抱着“在老死以前至少做一次自己真正想做的事情”的幼稚想法，前不久辞去了研发工程师的高薪工作，边休养边专心于动漫音乐创作和表演。现在是 Vocaloid 初音同人和原创歌手，日英文作词。2008 年开始在美国北加州进行 LIVE 音乐活动，参加北美各大中小型漫展，总想以能量满满全力以赴的舞台表演来把自己呈现给大家。近两年受邀赴丹麦 Genki2011、墨西哥 Japonawa2012 举办个人演唱会。同时还是美国最古老的女仆咖啡厅联盟 Fanimaid 初期女仆，日本萝莉塔品牌 Angelic Pretty 北美 2010 年首场时装秀设计师指定模特。

2010 年我与台湾制作人 Hoskey 合作的 Vocaloid 歌曲《花舞月咏谭》，是首支入选街机版《初音未来 歌姬计划》和 PS3 版《初音未来 女歌手计划 梦幻剧场 2nd》的国外作品，同名单曲 CD 和个人单曲 CD《Alice & Rabbit》（香港制作人 Yin mkII 作曲）在 5 月底预定北美发售。今年参与了国内 DAYS 同人社初音 CD《失落的机械城》的作词和翻译工作。

我从小就看 UCG 啦，没想到有一天会被采访，觉得很幸运！（紧张）请大家多多指教！聊天和合作可以加我微博啦：www.weibo.com/yukiedong。

More, GO: 73139.blog.163.com

玩家春秋

上期由小沛撰写的那篇关于"水货"和"D 版"的杂文应该引起了广大读者朋友的共鸣，而纯银带来的回顾随笔是否勾起了各位的记忆了呢？本期在"玩家春秋"栏目与我们见面的这位大伙儿应该不陌生。没错，UCG 总第 294 期，在"人生赢家"栏目中和大家畅谈侠之大义的那位剑道国家队队员哈鹏老师又回来了！这次他带来的这篇名为《300》的随笔，以 UCG 创刊 300 期为引子，就 ACG 与主流文化之间的分分合合展开叙述，行文中透着的那种幽默劲儿令这篇小文阅读快感满点，而且有回顾、有分析、有展望。相信各位看完后，和我们的感觉一样——真心希望在不久的将来，游戏能够为主流文化所认可。我们期待着，我们努力着！

300

文：哈鹏

哈鹏

中国剑道国家队队员，资深影视美术指导、导演，玩龄二十年以上的电视游戏玩家，曾多次为本刊供稿。即将远赴意大利参加剑道世锦赛，为国争光！



300 是一个勇敢的数字，古有在数万波斯大军前坚守阵地的斯巴达 300 勇士，今有在坎坷中一不小心出到 300 期的 UCG 实用技术。

30 是一个成熟的数字，凡是和 UCG 一起经历过这 300 期成长的人，现在有几个不是年过三十？人到三十岁，终归是有点变化的，因为离开学校有些年头了，但离死还远，所以总想多找些事干，不能让自己闲着。结果一下就没时间玩了。

想当初我第一次赚稿费，是给一本昙花一现的游戏杂志投稿成功，稿费到的那天恰好是我高考那天，我收了汇款单就出门考语文去了。后来那张汇款单一度被我像集邮者对待邮票一样捏着欣赏、对着自然光欣赏、对着台灯欣赏，欣赏得都快不行了必要与之天长地久了突然邮局打电话说你到底要不要这钱？你不来取我们就退回原单位了。我立刻小跑奔邮局，呼儿将出汇款单。

之后渐渐地，我就发稿多起来了。但你有没有遇到过这样一种人：他们每吃过一家饭馆，隔不久这家饭馆就倒掉了，吃一家，倒一家，千里不留行。我那时每投中一家的稿，过不多久这家杂志就停刊了。投一家，停一家，十步杀一人，饭馆老得换。

眼瞅着就只剩差不多那么两家了，我就把毒手下给了 UCG。

结果UCG没事，另外的那家比较文艺的后来倒了。咒怨。

当然实际上我觉得我对那些杂志如白驹过隙一般的短暂存在所负责任不大。当时为什么会兴起一片游戏杂志？因为那时很多人看好这个市场，很多年轻的书商以这个创业。后来为什么会倒下一片游戏杂志？因为市场饱和得很快，远非很多人预期的那样巨大，水分迅速被挤出去了，这才是原因。在这种情况下仍崛起成为国内电视游戏类杂志产销第一的大户，这让那时的 UCG 成为很多创业年轻人模仿的对象，即以自己的兴趣出发，联合更多具有相同爱好且满怀热情的年轻人，以小搏大，用做 IT 的精神做杂志，用做网站的模式做刊物。于是迅速诞生了一大批模型杂志、玩具杂志、漫画杂志、CG 杂志等以 ACG 及周边文化为主题的新兴刊物，它们一个接一个登场，一个赛一个惨淡，历史证明，他们不应该做杂志，他们还不如开网店，可惜那时还没有淘宝。

当 UCG 创刊的时候，电视游戏这个东西在国内"不存在"，当 UCG 出了 300 期的时候，电视游戏这个东西在国内仍然"不存在"。UCG 的伟大之处在于，如何才能靠一种"不存在"的事物，连出杂志 300 期？而国情的奇妙之处则在于，如何可使一事物跃然纸上十多年，但其仍属"不存在"。更妙在于，这"不存在"的事物，却又遍及海内，几无不知，几无不晓，上至明星，下至屌丝，三人行，必有玩家，谁还没有几张碟呀？你要是有空坐个地铁你能碰见小半车厢拿着 PSP 的，但它"不存在"。

上周我和 Gouki 在北京的 CF 总决赛现场碰了个面，那天的会场布置颇为讲究，转播设备非常专业，各路媒体纷纷到场，选手极其认真，观众相当投入，比赛紧张激烈，活动组织到位，五年前绝没人相信中国的电子竞技会成长得这么快。中国的泛游戏业在成熟，投资者在成熟，从业者在成熟，产品在成熟，盈利模式也在成熟。十几年前懵懂的杂志读者，如今不少在游戏行业里独当一面，这个行业虽然有许多"不存在"的纠结，但毕竟是在一波人的手中把这个行业树立起来了。

等 UCG 再出 300 期的时候，中国的游戏业又会什么样呢？更重要的是，中国的游戏人又会什么样呢？那时会有许多年轻的"游二代"，父辈就是游戏人，整个社会的氛围都会对游戏更宽松，更包容，但也更理性，更有选择，更不易沉迷。少一些"不存在"的麻烦，多一些"可以有"的乐趣，游戏本来就是生活的一部分。

愿 UCG 的未来，能从一本专业杂志，成为一本生活杂志。



More, GO: 73139.blog.163.com

世界最大规模，代表颠峰水平的格斗游戏盛会——斗剧2012参赛项目确认！

斗剧是一年一度的世界性格斗游戏盛会，自2002首届举办以来，今年已经举办至第10届。每年斗剧的比赛项目都是诸位格斗家所关注的焦点，日前官方已经公布了本届斗剧的全部比赛项目，他们分别是《铁拳UTT2》、《超级街头霸王Ⅳ 街机版2012》、《女神异闻录4午夜竞技场》、《AQUAPAZZA》、《VR战士5 FINAL SHOWDOWN》以及《街头霸王3.3》，以下是所有参赛项目的具体赛制：

TEKKEN UNLIMITED TAG TOURNAMENT 2

■2对2斗剧型早稻田式组队赛制（先锋・大将战）
■5局3胜制
■组队的2人不能使用完全相同的TAG队伍(允许其中1人相同)
■比赛期间不可换人
■禁止使用单选雷文时的血槽BUG

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

■3对3团队战（KOF式）
■3局2胜制
■队内角色不得重复
■比赛期间不可换人
■两队出场顺序在比赛开始前上交确认

P4U Persona4 The ULTIMATE

■1对1个人战
■3局2胜制
■比赛期间不可换人

AQUAPAZZA

■2对2斗剧型早稻田式组队赛制（先锋・大将战）
■3局2胜制
■队内角色不得重复
■比赛期间不可换人，包括援护角色

Virtua Fighter 5 FINAL SHOWDOWN

■3对3团队战（KOF式）
■5局3胜制
■队内角色不得重复
■比赛期间不可换人

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

■3对3团队战（KOF式）
■3局2胜制
■队内角色不得重复
■比赛期间不可换人，但可以更换超杀
■两队出场顺序在比赛开始前上交确认
■比赛使用的是旧基板，因此KEN对MAKOTO战中有可能使基板损坏的投技BUG禁用
■允许使用因特定的技而造成的不可防御连段

斗剧2012关键词

首次追加家用机比赛项目

在本届斗剧中，一改传统地追加了非街机项目，它们分别是《灵魂能力V》以及《终极漫画英雄对Capcom》，这在斗剧历史属于首次，虽然目前这两个项目的具体赛制尚未出炉，但这个消息无疑会为不少埋头在家中苦练的家用机党燃点了激情。当今有不少的人气格斗游戏并没有推出街机版，此举可以说是顺应时代发展的一个趋势，这也为日后家用机格斗游戏更好地融入斗剧提供了一个良好的起点。

《苍翼默示录》遗憾落选

从2009年开始，《苍翼默示录》就是斗剧的常客，在连续3届被选中为比赛项目后，在本届斗剧中《苍翼默示录》却遗憾落选，虽然《苍翼默示录》在上届斗剧后仍有新作推出，但在日本的街机投币率有明显的下降，而同为ARC SYSTEM WORKS出品的新作《女神异闻录4午夜竞技场》在推出后就一直受到日本玩家的热烈欢迎，其中不少《苍翼默示录》的名手也转投其中，而上面就已经提到《女神异闻录4午夜竞技场》将参战本届斗剧，在某程度上，说《苍翼默示录》是为《女神异闻录4午夜竞技场》让路也绝不为过。

More...zzdog.1.com

接下来，格斗游戏玩什么？

家用机平台目前流行的格斗游戏，不用说相信各位格斗家也知道有哪些，格斗游戏作为竞技游戏虽然可以焕发无限生命力，但相信作为玩家也不愿在一棵树上吊死，而接下来的优秀格斗游戏可谓不胜枚举，下面笔者就为各位格斗游戏爱好者精选3款即将发售的格斗游戏。





■知道为什么这是萌妹子游戏了吧……


■游戏独特援护系统，为游戏带来更多变的打法。

《AQUAPAZZA》

发售日：2012年7月26日

推荐人群：AQUAPLUS社美少女游戏爱好者、喜欢萌妹子和格斗游戏的玩家

推荐理由：首先要为大家介绍什么是《AQUAPAZZA》，《AQUAPAZZA》是由EXAMU开发（代表作：阿尔卡纳之心）的格斗游戏，参战角色全部都是来自AQUAPLUS（代表作：《纯白相册》、《To Heart》、《传颂之物》）所推出游戏内角色，其中虽然有男性角色，但存在感却极为薄弱……可能对于不少热血玩家来说，这种萌妹完全不入法眼，但对于AQUAPLUS社美少女游戏粉丝来说却极大的诱惑啊！

说回游戏本身，虽然主打是萌妹子，但作为格斗游戏，严谨性也丝毫不马虎，系统设定与平衡性都较为出色，试想，一个能参战斗剧的格斗游戏，素质会差到哪里去吗？最后值得一提的是，游戏的家用机版为PS3版独占，家用机版与街机版本同步，为最新的Ver2.0版本。

《铁拳TT2》

发售日：2012年秋

推荐人群：“《铁拳》系列”的老铁匠、有意接触“《铁拳》系列”的新玩家

推荐理由：作为“《铁拳》系列”的最新作，《铁拳TT2》很早就被确认了家用机版的存在，而《铁拳TT2》的街机版在此前进行了升级，也就是本次斗剧项目中的《铁拳UTT2》，《铁拳UTT2》提供了对战的模式的新玩法，除了《铁拳TT》中传统的“TAG战”2V2玩法外，还可以进行非“TAG”战的1V2以及1V1玩法，这也使游戏的可能性极大地延伸，相信家用机版也会同步更新为《铁拳UTT2》。此前在《铁拳TT》高清复刻版中附带了本作的试玩版，在试玩版中游戏虽然可选角色只有4名，但可以看出移植度还是比较高的，如今发售日临近，让我们共同期待吧。




■ARC SYSTEM WORKS游戏中熟悉的一击必杀设定，十分华丽。


■原作中人气角色几乎都可以在本作中悉数找到。


■利用仲魔作战是对战的核心，也是最能体现P4特点的部分。

《女神异闻录4 午夜竞技场》

发售日：2012年8月2日

推荐人群：《女神异闻录4》粉丝、《苍翼默示录》、《罪恶装备》爱好者

推荐理由：现今稳居日本街机投币榜榜首的本作，同时被本届斗剧选中作为比赛项目，可见人气之高。游戏沿用《女神异闻录4》的世界观，参战角色全部是《女神异闻录4》世界中的人气角色，原作的粉丝可以在游戏的一招一式中找到熟悉的影子，另外游戏的制作商是开发了《罪恶装备》与《苍翼默示录》的2D格斗名厂ARC SYSTEM WORKS，因此本作的素质毋庸置疑。

More,GOTO 31 ...g...



Tales of …

每个人都有一段为自己而谱写的传说，
正如脚下那段不平凡的生活轨迹。

我们将小小的正义与念想埋藏在心中，
带上简单的包囊——
和她们一起踏上贯彻信条的冒险之旅。

“感谢你～
纵使没有繁星般璀璨，但在我的人生长河中，
你一定是最耀眼的那一颗。”
Tales of You & I……

- 名称：传说姬联盟
- 作者：K.LL
- 软件：Photoshop CS3
- 用时：60小时左右

More, GO: 73139.blog.163.com

天下聚会



光之虹：时隔两年之久的北京天下聚会在五月一日这个举国欢庆的劳动节中再度与各位玩家见面了，虽然之前天气预报说聚会当天会有阵雨，但是好在天公作美，不仅滴雨未下还给帝都罩上了一片浓浓的云彩，使得天气十分凉爽。作为天下聚会负责人的我，在早上8点的时候就与两位编辑来到了聚会的现场，不过令人十分惊讶的是，当时已经有热心读者早我们一步来到现场并开始联机进行游戏了。在这里不仅为一直担心到场人数的我吃下了一颗定心丸，同时也要赞叹一下大家的热情实在是太高了。

“天下聚会北京站”之五一特别活动报道

聚会开始



早上8点半，也许是听说这次聚会有编辑出没，所以大批量的玩家如同潮水般向场地涌来，一时间让负责签到工作的我有一些出乎意料。（特别要说的是，现场还来了好几位女玩家。也正是因为这几位女玩家的到来，更让这次聚会多了一道不一样的光彩。）

上午9点北京天下聚会的活动正式开始，有些玩家来到场地后就立刻拿出3DS寻找身边的“猎人”进行狩猎，也有些玩家拿出PSV寻找“无双”的战场进入战场中勇猛杀敌。同时放在现场的PS3和X360两台家用机也是提供给大家进行试玩娱乐的，X360主打的试玩游戏有《街霸对铁拳》《水果忍者》，而另一边的PS3则有《旅行》与《花》这两大清新文艺范游戏压阵。为了防止有玩家因为没有带掌机而不能和大家交流，现场还提前准备了一些像《三国杀》《小黑屋》这样的桌游供大家进行游戏。上午10点的时候，现场一时间人声鼎沸，好不热闹。



古董

为什么在天下聚会中会有“古董”这个词语出现呢？那是因为帝都的玩家真是卧虎藏龙，太厉害了。群中的87号，名叫“大刚”的玩家，不仅来参加聚会，还把自己珍藏多年的古董游戏机带到了现场供大家近距离体验，这其中的几台设备有没有玩家能够全部叫上来名字呢？小光我乖乖承认只知道“VB”这一台机器的名字。而其它的机器别说名字就连在网上的图片都很少见过，更别提能够近距离观察甚至体验了。所以这次的聚会真的要感谢这位叫“大刚”的玩家，让我们开足了眼界。



比赛

下午2点钟，天下聚会举办的3个比赛正式拉开了帷幕。首先进行的《超级街霸4》比赛吸引了大批量格斗玩家的参与，而且在比赛中打出了十分精彩的对局。小光自己印象特别的深的就是，其中有一位选手在比赛的时候突然间按下了暂停键，然后调出了出招表。就在大家一脸茫然的状态下，气定神闲地查看了一遍自己使用角色的技能，然后返回继续比赛。这一操作让现场的气氛一下热烈了起来，后来据说是因为这位玩家太过于紧张导致有一个招数一直按不出来，不得已才出此下策。而另一边的《马里奥赛车》比赛在美版与日版不能联机的状态下依旧借到了几台机器进行比赛，看来即使是锁区也不能阻挡参加比赛的热情啊！在这里不得不佩服各位玩家的能力。

而在《超级街霸4》与《马里奥赛车》的比赛结束后，就到了本次聚会的重头比赛项目，人称最欢乐比赛项目——《水果忍者》。各位参赛选手在比赛中的动作五花八门，引来了在场下围观的玩家们的一阵阵叫好声与哄笑声。而《水果忍者》的比赛途中出现了一个小插曲，那就是之前一位报名参赛的玩家在轮到他比赛的时候突然找不到他了，而这时一位玩家自告奋勇说要代替他参加比赛，在获得了全场人一致同意之后这位玩家就上场了。这还不算惊讶的，最令人难以置信的就是这位玩家直接切出了一个全场最高分并且一举夺下了冠军，可谓本次聚会中最大的黑马。比赛结束后周围玩家都他流露出羡慕表情，不知道那位获得《水果忍者》亚军的玩家会有什么样的想法呢（笑）。

总结

聚会在下午4点的时候伴随着玩家们的笑声落幕了，因为小光我是第一次举办这样大型的玩家聚会，所以在聚会中也出现了一些小问题，不过在大家的帮助之下，聚会还是十分顺利的举办了下来。在整个活动中也让我学习到了更多的东西，所以要感谢各位前来参加聚会的玩家们。我也将在下次的聚会中，为大家带来更加完美更加精彩的聚会活动。同时在这里也要感谢《游戏机实用技术》杂志和北通设备还有北京海淀黄庄避风塘店的赞助与支持，一并要感谢的那就是从深圳不远万里赶到北京参加聚会的洛克与九兵卫两位编辑，这两天下来真的实在是辛苦你们了。

然而北京的聚会不会在这一次落幕之后就进入冰冻期，反而要靠着这次聚会的热度将更多的玩家吸引过来，参加到下次的聚会中，让“天下聚会”成为更加完美的天下聚会。让大家都能走出家门，走出网络的限制，在现实中认识更多的玩家。就像我们聚会结束时喊的口号那样：天下玩友是一家。

在最后要提醒大家一下，北京天下聚会的官方聚会群已经重新开放，之前没有加上或者还没有加群的玩家赶紧来加群吧！小光我会在群中热切地等待着大家的到来！群号码是：224689832，让我们共同期待下一次的北京天下聚会吧！



More, GO. 73139.blog.163.com

★近期天下聚会预告详见114页

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插画：陈志远&恶魔猫那娜&K.LL

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★下期就是传说中的300期了(笑)。编辑们已经为大家准备了极其丰富的内容，之前读者来信中呼声很高的内容都会出现，保证各位“油炒饭”们满意！而除了回馈FANS的内容之外，其他的内容也准备了不少，精彩文章层出不穷。而300期还会为大家准备特别的纪念赠品，光盘也有特别内容，再加上同期开始的大抽奖，绝对称得上必买必看！

★300期10万元大抽奖将于下期也就是第300期正式展开！本次大抽奖提供了300个中奖机会，其中特等奖两名，奖品为TGS 2012梦想之旅名额。一等奖18名，奖品为六大主流主机任选其一。更多详情，请见本期杂志的封底。机会难得，大家不要错过哦！

★时值游戏淡季，本期杂志策划了大型特别企划《大苹果时代——当传统玩家遭遇iOS》。这篇文章的本意并非是要唱衰iOS游戏，更不是贬低传统游戏，而是帮助大家更好认识iOS。虽然iOS游戏的兴起确实对不少传统游戏制造商有影响，但对于玩家来说两者并非不可兼得。相信大家在看过这篇文章之后会认清很多问题。

亲，你投稿了吗？

距离UCG300期特别纪念读者参与活动的截止日期已经越来越近了！一个月来陆陆续续有大量读者的电子邮件和平信来到编辑部，小编们正在积极地整理中。也有不少读者写信来问活动的截止日期，本次投稿活动即将在5月26日24点正截止，还没有行动起来的读者们可要抓紧时间了哟！如果担心平信速度太慢的话，可以用过电子邮箱将你的感言和照片发送给我们，只需几秒钟就会抵达编辑部哦！

活动1

一句话感言。可以是感悟，可以是调侃，可以是批评，可以是建议，可以是赞美，可以是吐槽，只要用短短的一句话表达出你与UCG的感情既可。届时就有机会刊登在杂志上。

活动2

照片征集。拍下你与游戏、与UCG的合照，并注明自己的所在地。我们将为这些照片制定一个特别创意，具体内容现在暂时保密，但保证会让大家眼前一亮！

Email 杰仔：自我把小P带到学校带动了两个同学加入游戏圈中之后，本以为找到了有共同兴趣的朋友，可当我问及大学打不打算入手PSV的时候，和我比较熟的同学说：“大学有很多事情要做，玩游戏只不过是因为在我们这地方没什么事干才干的事情！”听后，我感到很失望，本以为找到有共同兴趣的朋友，原来是因为寂寞才游戏！

游戏并不需要任何动机，更多的是爱之使然，但人各有志，你并不能强求别人和你所有观点都相同。说句实话，大学要做的事情确实有很多，但大学生活绝非精彩得足以填补每一寸的时间缝隙，拿我为例，大学期间我学到了我想要的知识，体验了精彩的社团活动，认识了一大帮好友，同时利用空闲时间玩到了所喜爱的游戏，你能说这样的大学生活不完整吗？毕业季临近，希望本人的经历能给憧憬大学生活的玩家们小小的参考。

More, GO: 73139.blog.163.com

编辑微生活

地狱五秒

为照顾两位从未玩过《灵魂能力Ⅴ》的女编辑，比赛规则制定委员会善心大发特许两位姑娘参战时对手前五秒内只能移动不能出手。但在实际比赛中，很多男编悲催地发现两位姑娘只需要利用这短短的五秒钟就可以把自己打得半残，于是纷纷表示规则制定太过“重女轻男”，并将这段无法还手的时间戏称为“地狱五秒”。

我勒个去，这5秒也太BUG了吧！只用重攻击就能打掉一半血呀！

我能耍赖躺在地上不起来吗？

你们怎么跟姑娘还这么斤斤计较？我去，对不起，一顺手就按了攻击……

这局比赛不算！

真正的高手是不会在意五秒钟的差距的，我躲，我再躲。

（小声说）本来想定10秒的，估计那样的话就是百合组爆冷获胜了吧？

你们不要总抱怨“地狱5秒”好不好？要知道对于一个从来不打格斗游戏的人来说，剩下的55秒才是真·地狱呢！

踩新脸

当《灵魂能力Ⅴ》大赛在即，各位小编纷纷开始捏人，许多人都走了稀饭的搞怪路线，惟独小编伽蓝宣称绝不同流合污，要捏个帅的。无奈噩梦的默认造型能够改的只有一张脸，伽蓝耗了半天心思，终于捏了张绝世无双的帅哥脸，结果没想到跟稀饭对战时中了背投，只见稀饭的角色将伽蓝的帅哥噩梦摔到了地上，然后一脚一脚地踩了过去，连那张帅哥脸也被狠狠地踩到了地上。于是虽然赢了比赛，伽蓝的帅哥噩梦却成了笑谈。

稀饭你绝对是故意的！

我要水平高得能故意出背投早就把比赛赢了……

就是，稀饭连背投我的琵拉都没投中！



年轻人要淡定，以前小时候朋友里谁买了新鞋就要被大家踩一下，然后鞋才会合脚，同理可证，一张新捏的脸也是要被踩一下才会更适合你！

真的？宇宙人，你新买的X360快拿来让我踩一下，不然会三红的！

口胡，要踩也是先踩你的iPhone 4S！

同志们，楼已经歪了……

节操何在

一天下午，正在加班中的诸编突然说到最近的食品安全问题，于是很快便展开了化学讨论。最近正红的东鞋西毒南地北钙令众编谈之色变，然后又有编辑爆料说某日深夜曾看见身穿某餐馆衣服的人在挖地沟油，当天中午曾在此餐馆进餐的稀饭闻言几乎晕倒。

看来以后上餐馆还得带根银针随时试毒。

你以为你是甄嬛啊！

老大……没想到你的隐形爱好居然是看“宫廷谍战片”……

真是“知人知面不知心”啊！

连我和八姐姐都不看这种片子，老大你的节操呢！

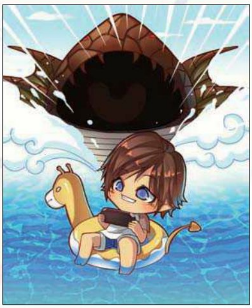
是啊，节操呢？

不、不是你们想的那个样子！是我家小主逼我看《甄嬛传》的，我是无辜的啊！

云南 汪维：希望未来的一日，我能有一处面朝大海、春暖花开的房子，每天起床后就套上一个游泳圈，泡在海水里打PSV版的《怪物猎人》……希望这一日能早日到来。

我预感到你的身后水面上会浮现出一条水龙的头！

太天真了洛克！作为一个老猎人，是可以随时从异次元空间掏出武器和装备来的！而且区区水龙而已，就算是裸奔也毫无压力。



你们已经完全偏离了这位读者来信的本意……

Email 许焱：昨天在家门口杂志摊上见到一本《PSV专辑》，狂喜，刚想入手忽然联想到《PSV专辑》出了好久怎么到现在还有呢？再仔细一看，竟然是白色封面，想想记得应是蓝色封面呐。于是没买，回家上网一看，的确这本不是UCG出品的，属于打着《PSV专辑》的仿品。应该有些不熟悉情况的玩友买错了吧，还可能归罪UCG怎么出这么差劲的专辑骗钱。想到此情此景，内心尤感不安。建议以后UCG出的所有专辑，PSV、PS3、3DS等等专辑统一加注UCG出品标志，就如“任天堂官方出品”椭圆型标志一样，让人一看就知道质量没得说，也让我们不会再买错。

加个标志其实一样可以有山寨版，不就是多印一个标志么。建议大家多关注ucg.cn官网，多关注每期杂志上的邮购信息，自然就不会受骗。

Email sephirlth：虽然有点过时，但我最近才玩《战国BASARA 3》，而且玩得很上瘾，感觉比一和二都耐玩很多。老角色在3里都有改动，新角色差别也很大，尤其里面的人物或历史事件啥的，我记得以前你们说扎比确有其人，但看许多网站上说扎比是虚构角色，请说详细一点吧！非常感激！

扎比的原型是日本战国时期著名的传教士方济各·沙勿略。他是耶稣会创始人之一，首先将天主教传播到亚洲的马六甲和日本，也是第一位踏上日本国土的天主教传教士。方济各·沙勿略的传教活动主要集中在鹿儿岛附近，也就是岛津爷爷的领地，另外鹿儿岛也包含在大友宗麟的领地九州范围内，所以游戏中岛津和大友会是扎比的信徒也就不足为奇了。关于他的资料，可以在维基百科上查到详细的记载。“《战国BASARA》系列”中改名为扎比，可能是照顾到宗教人士的情绪吧。

Email 极彩：298期封面的奎爷真霸气！可是杂志里只有1/4页的介绍，顿觉被坑啊！

咳咳，本期的前线狙击栏目中，《战神 超凡》有两页内容，图文并茂，应该令您满意了吧！

More, GO 73139.blog.163.com

UCG观影团

《复仇者联盟》作为今年最强爆米花电影（大概），一上映就引发了电影迷和美漫爱好者的热烈讨论。当然，UCG的小编们也不会错过这么激情的电影，果断在老编的带领下组团前往电影院欣赏。时隔数月后，“UCG观影团”再度现身“读编往来”，这次小编们又会有怎样精彩的吐槽呢？



在这里不写影评，大胆预测一下《复仇者联盟2》的框架。1：蜘蛛侠加入联盟：新版蜘蛛侠即将登上大荧幕，这个Marvel旗下最成功的超级英雄再不出现多少有些过不去了，其他例如金刚狼应该也没得跑；2：引入重量级BOSS，1代出现的没一个像样的BOSS，说白了全是杂兵，实力强的英雄打打大杂兵，实力稍逊的打打小杂兵，顺便虐虐那个摇滚弱神。2代中应该会有实力凌驾于众人之上的BOSS出现，增加看点；3：取消BUG角色，都说绿巨人很强，我认为最破坏平衡的其实是雷神索尔，下一集有个和他实力差不多的敌人就足够威胁各路英雄了。

“妇联”的剧情属于看了开头就知道大致走向的，而且前半段挺絮叨的，看着差点睡着，不过随着情节的推进，影片也渐入佳境，结尾大战可谓酣畅淋漓。故事的槽点挺多，当然亮点也不少，尤其是特效画面很震撼。3D效果算不上很自然，但有不少镜头显然是为3D版量身打造的，极具视觉冲击力，看2D版在观影体验上会有一定损失。至于角色，由于本刀对超级英雄漫画了解不多，因此影片中再现的这些肌肉男和性感美女等对我没有多大吸引力，当然了，钢铁侠除外（这个絮絮叨叨的高智商富二代有种特殊的气场）。其实我印象最深的是女特工玛利亚希尔，完全被萌到了，要脸蛋儿有脸蛋儿要身材有身材要气质有气质，什么斯嘉丽黑寡妇阿姨、影后小辣椒奶奶等跟她比起来一个胖一个老，完全都弱爆了呢！

应该是洛基吧，这货整一个悲情角色，被自己兄弟瞬间划清界限不说，整部片中还被各路超级英雄虐得死去活来。不过说实话，其实这次组团去看“妇联”真没什么特别强烈的感受，倒是去电影院的路上被折腾得想死。在骄阳下走了将近一小时啊有木有！

“妇联”中集结的所有英雄的片子我都看过，但当聚首一堂时感觉还真不一样，个人感觉片子节奏安排很好，整片几乎没有尿点，笑点也此起彼伏，但角色刻画明显轻重不一，同是超级英雄，瞧美国队长那傻劲，再看看钢铁侠那高富帅的身影……另外洛基可以说是英雄片史上最窝囊BOSS了吧，简直弱爆了！最后，斯嘉丽好棒好棒的！

原来绿巨人这么厉害！一直以为他除了皮糙肉厚外别无长处，在超级英雄里算是垫底级别的。这下算是长了见识。

对不起，那位便当君，虽然我才看完就把你的名字给忘了，但我还是想说，你死得好惨。你身为龙套却勇敢地跑到了最终BOSS面前跟他来了一发，虽然因此立了个死亡FLAG，但至少你已经顺利地刷了存在感，还给剧情添了点狗血。不过话说回来，先小胜一场，然后陷入绝境，再发个便当激励士气，最后逆转大团圆结局，这种剧情套路还是百试不厌么。

各英雄表现评分与一句话评论如下：

美国队长 5/10 当MT的穿皮甲堆敏捷，你以为自己是德鲁伊么？

钢铁侠：7/10 美元玩家伤不起，又是换盔甲又是拆大厦。

雷神索尔：6/10 你就来跟洛基晒兄弟基情而已，我懂的。

鹰眼：9/10 就一个普通人来说，表现已经完全超越人类了……

黑寡妇：4/10 姐，你没带大杀器又何苦上战场？

绿巨人：10/10 我必须承认，开挂的不只是你打不烂的裤子……

尼克・弗瑞：4/10 其实我一直期待你突然拿出一把紫色光剑拯救世界的，结果只看到你拿个手枪准备打下一台战斗机。

洛基：2/10 原来你这种战斗力也可以当反派啊？

这是一部可以让我们热血沸腾的电影，虽然人物关系以及剧情的刻画很简单也并非无懈可击，但导演对镜头与电影整体节奏的把握实在是太过出色，复仇者联盟不仅是力量的象征，更向观众传达了一种震慑内心的霸气。能将不同作品中的主角集结到同一部作品中，这本身就是就是一种求之不得的享受，更不用说这些角色之间在电影中也会碰撞中新的火花与亮点，这对影迷来说已经别无所求。

南京 阿修罗闪空：通过我对行文方法、杂志的光盘中出现的身影（就是和奈落《水果忍者》那期啦）、爱好和生活习惯来推断：八重樱肯定是我初中时候的同学！那时候的同学们都天南海北的走散了，我两年前来到现在所在的城市上大学，不知怎么的，我的朋友很少，背井离乡的时候总是会想起原来生活的美好时刻，比如我们在初中的时候一起玩游戏的快乐时光，我特别想念那个日子，所以一八老师还是寄一张照片给我吧，让我能有一些初中时候美好的回忆。

这两年变相索要照片的人不少，打亲情牌的您还是第一位……不过您好像猜错了。

Email 司马缸：当我第一次在UCG298的光盘里看到稀饭开《特技摩托》时，我承认我真的笑翻了。稀饭的技术太雷人了，摩托怎么会在他的操控下那么的……搞笑呢？

我就说了不要放那个视频嘛，笑坏了读者大人们的肚子怎么办！

这就不对了，编辑要有娱乐读者的精神，你看洛克天天在使坏，还不是为了让读者们开心？

就是，我都笑脸抽筋了，总得拉几个人陪着痛苦一下！

More, GO: 73139.blog.163.com

Email KIA 的 117：为治编辑部里的搅基歪风的急切心情可以理解，但用百合来治这就抱薪救火了。试想编辑部里本来就不多的女性都百合了，这不是逼着其他的爷们们搞基去吗？应当让某人带领一帮群众围观基佬们并对他们进行口诛笔伐。同时对于取向正常的同学予以……不对，取向正常这是应该的。

洛克，稀饭，跪下！看看你们俩把编辑部形象扭曲到什么程度了，都有读者来信投诉了！

冤枉啊，跟稀饭搞基的明明是他的室友美编心の永恒！

冤枉啊，跟洛克结婚的明明是狼来了！

明明用打篮球做借口约伽蓝的华尔兹才是最基的！

洛克跟金馆长还用同一款手机同一个铃声呢！

你们这群人敢更基一点么！

Email 叶树昕：本人的房间堪称“死亡之房”，所有入主此房的任何物品没有不悲剧的。买 Wii 积灰，买 PSV 大暴死，买《UNIT13》工作室关闭（这不怪我……），买《忍龙西格玛 PLUS》、《忍龙 3》大暴死，墙上贴《生化危机浣熊市行动》、《浣熊市》大暴死，贴《新 LOVE PLUS》然后 BUG 问题就出现了，贴科比科比受伤，贴林书豪豪哥直接常规赛报销，贴 CBA 广东队全家福……早知道就贴反面的马布里了……森森的赶脚自己比八老师还要悲剧。

请本部门古典文化研究僧金馆长来讲述辟邪心得！

我有一个方法能够 100% 祛除邪气，适用于所有人哦！

太好了，我们的屋子也正需要辟邪呢，快说来听听！

……简而言之就是等这个人或者这个游戏成功了之后再挂出来，比如北京队夺冠之后挂马布里等等，百试百灵，绝对不会让你的屋子再出现鬼屋现象，相信我没错的！

……我觉得还是把馆长打包给读者送去驱邪比较合适。

Email 花差花差：总觉得玲的手甲在哪里看到过，想了很久，难不成是 War（战争骑士）那个？

好吧，其实不是这样的，这个手甲参考了一款清新风格的 A·RPG《信赖铃音》中的某位角色，不过也并没有完全照着来，参考参考什么的～

说起来，铃的小编形象是老编最满意的一个呢！

本期流行游戏

《巫师 2 王国刺客 加强版》

铃、伽蓝、稀饭

去找三个人？不，那只是同一个人名字的三种不同翻译！

——铃对中文版游戏中出现的各种人名不统一表示见怪不怪。

《灵魂能力 V》

全体编辑

敢不这么雷人吗？

——型月厨们看到纱迦捏的壮汉版“红 Saber”后忍不住发出了怒吼。



本能使然

剧本：伽蓝



Email 王帅王帅：当我从杂志上得知天下聚会五一要在北京举办时，我高兴地跳了起来，心想：终于能看到崇拜的小编们了、终于能找到一个能和众多同好交流的地方了！于是便立即和同学一起联系了光之虹。转眼五一就要到了，身为高三党的我们也在热烈议论着关于“五一放几天假？”的问题，一天、两天、三天，各种说法层出不穷，我的心里也打着小鼓，在确定放假日期前的那几天里，我每天心里都默念着“一号放假，一号放假”。然而，放假通知下来了：两天，29 号 30 号。面临高考的我请假是不现实的，无论是老师还是家长都不可能同意。我的心也碎了……我的天下聚会没了，九老师和洛克签名的杂志没了，原本还想着可能会有同九老师和洛克切磋《苍翼》的机会也没了。今早看到九老师和洛克在飞机上发的微博时，我原本已经些许平静的心再一次被牵动了起来，也许有些人无法理解，但我真的是很想参加这次聚会，之前种种幻想都随之破灭的感觉是痛苦的，也是无奈的，更是悲伤的。此时的我已经回到学校开始了晚自习，这就是所谓的备考生吧……

现在离高考也就一个月不到的时间，加紧冲刺吧！这次也不是惟一的机会哦，以后我们还会举办各种活动的，关于这方面你可以咨询下光之虹同学。

感谢王同学的厚爱，我们决定赠送你一本签名杂志以表未能参加聚会的遗憾。

最后祝你高考顺利！

大连市 破坏之剑：优衣库又出 MGS 的 T 恤了，这次小编们有没有组团抢购啊？

据本人所知，伽蓝、稀饭和一刀去购买了，像我这种对潜入类游戏无爱的家伙，自然就不关注啦。

我要日本限定的款式啊啊啊啊啊（无限咆哮）

但是你们不觉得这次的 T 恤图案太复杂了吗？离远了根本看不出来是什么。

这是新川洋司的艺术！我等凡夫俗子是很难理解的，只要说好看就行了……

简直是高端黑！

Email foolish0079：看过 298 期特企之后，发现金馆长有成为我心目中下一位“编辑部‘贱人’”的潜质，第一位是 D.S 君，阿门。

读者大人冤枉哪，本帅哥秉承严谨的研究精神写出了这篇文辞华美才情横溢的文章，而且我这样英俊潇洒风流倜傥玉树临风貌赛潘安……的美少年怎么可能贱呢？

More, GO: 73139.blog.163.com

聚会预告

天下聚会 第二次 北京高校掌机交流会

P3 狩魂已经退热？转投任党跟卡社一起无节操令狩魂重燃？带着怨念或荣耀奋斗在 EXVS 或 GVGNP 的战场？沉浸于 N 社自家崭新的满分神作新光之神话？

无论是想重拾曾经的回忆与辉煌，还是展现新世代中的崭新自我，第二次超级高校掌机交流会来战个痛快！还有海量重磅奖品等你来拿！（奖品由北京逆时针专业电玩提供）

聚会时间：2012 年 5 月 19 日星期六上午 9:30

聚会地点：北京市昌平区沙河高教园区北京航空航天大学

联系电话：15011163873

联系人：陈歌

报名 QQ 群：67400304（北京高校掌机交流群）

我们的口号：旧世代的辉煌与新世代的闪亮，在第二次超级高校掌机交流会中燃烧！

另外还有众多周边和 UCG 书刊礼品等你拿！

长春天下聚会 TVGAME 精英赛

炎热的夏天即将到来，大家都该忙着避暑，但是有一群人他们在跃跃欲试，准备燃烧他们的激情，那就是我们的游戏玩家！

还在等什么？快来到天下聚会 TVGAMER 精英赛的赛场，一展你的身手吧，少年快去创造未来吧！

聚会时间：2012 年 5 月 30 日到 2012 年 6 月 5 日

聚会地点：长春国际会展中心

联系电话：18686668414

联系人：李伟

报名 QQ 群：74741128（长春掌机协会总部）

我们的口号：我们要将所有的玩家凝聚起来，释放他们的小宇宙，展现他们的光芒！

另外还有众多周边和 UCG 书刊礼品等你拿！

一刀有话说（特别版） Vol.53

2011~2012 年的"游风艺苑"月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商"友基科技"决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 6 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：Rainbow 3 数位板（全新上市，价值 799 元）

参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行"无冕之王"的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

Email xurara 连长：关于《战神 ASCENSION》的译名，其实编辑部的各位不需要那么纠结的，直接叫《封神榜》。

咦？这名字听起来比一刀兄的《战胜 升仙》还妙。

是吗？我个人觉得意境差好多啊！

于是奎爷成了姜子牙么？

宙斯绝对是纣王！

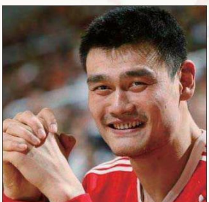
那妲己是潘多拉还是雅典娜？

你们敢看看人物外貌相似度再对号入座吗！

杭州市 吴昱：我觉得游戏也是有季节之分的，比如在夏天的时候我就喜欢玩《我的暑假》、《大众高尔夫》、《零》之类的游戏，不会觉得心烦气躁，反倒是有种清爽的感觉。冬天嘛，和基友打打僵尸、杀杀怪物神马的最快乐了。倒不是说夏天不能玩打枪游戏，只是很难静下心来，水平发挥也有限。不知道这种怪癖是不是我特有的……

这种想法倒是颇为浪漫，我试过在夏天打《零 红蝶》，连空调都省了，绝对节能环保！接着我就做了一整晚的噩梦 orz。

Email 克里斯．雷德菲尔德：回顾以前的杂志，看着光盘，舞蹈中心 2 和幸运读者游，感觉洛克好像这位（如下图所示）。具体原因……不解释，大家懂得。



洛克，笑一个！

干嘛？

笑一个嘛！

就是，赶紧笑一个！

我以前辈的身分命令你笑一个！

笑就笑嘛！

真的好像啊！

沈阳市 朱悦伟：在 298 期杂志上看到《巫师 2 王国刺客加强版》的神翻译后，我顿时萌生兴趣去订了一张。打了几天后感觉翻译确实很与时俱进，时下各种流行词一应俱全，就差"屌丝"出现了。但随游戏附赠的中文攻略也太奇葩了吧？无数地方写得驴唇不对马嘴，能错得如此离谱不禁让人怀疑写攻略的人究竟是一边打一边写的，还是单纯在脑补啊？相比之下还是 UCG 的攻略靠谱多了，铃妹子你辛苦了……

每年总有一个游戏会给我留下计划之外的深刻印象，今年肯定就是《巫师 2》了。另外，只要谁一提起这游戏的官方攻略本，我就会想起下面这句话"如果能够以正确顺序解除符记，就可以检视箱子，不过顺序随机产生，因此只能祈求幸运之神的眷顾……"

Email 零儿 & 小牟：话说小编们有没有注意到《潜行奈亚子》里面吐槽游戏业界的梗，九老师的话肯定早就已经在扶眼镜了！

每周被这部动画洗脑后我都是下面这个状态：

(」・ω・)」うー！ (/・ω・)/にゃー！

テテテロテン \(・ω・)/Let's にゃー！



More, GO: 73139.blog.163.com

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通MVP球王2-无线锂电震动版

1名

一等奖 2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

4A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

武汉 穆贵清

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

广州	周　全	天津	张莫言

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

重庆	吴以继	大连	刘一波
辽宁	张宗祥		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

太原	孟广隆	九江	于　琛
上海	华清远	厦门	金勇波
合肥	黄康才	昆明	韩承先
无锡	苏守成	西宁	孔仁彬
南昌	彭宁山	北京	黄　桦

10名 三等奖



北通原生铜迷你USB数据线
（MINI 版）

本期问题

1. 请评价一下本期杂志给力和不给力的地方。
2. 本届 E3 展你最感兴趣的内容是什么？（参见本期 E3 特稿）
3. 你觉得目前杂志在内容安排上有没有什么问题，如机种比例、栏目分配等等。

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 5 月 25 日，平信以邮戳为准。）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部(收)



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 45 辑、第 46 辑，定价 16 元。《游小说》第 7、10、13、19~23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 17 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 18 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元、第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 1 辑，定价 28 元；第 2 辑，定价 32 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部(收)
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、22 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、55 辑、第 62、63、65、71、74、75、77~79、83、84、88、89、91、92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、158 辑，定价 9.8 元，160、162、163、165、170、171、178、181 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑，定价 16 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15~18、28、38、42~46、52、53、54 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》，定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.14》、定价 32 元，《PSVita 专辑 Vol.2》，定价 32 元，《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》、《怪物猎人狩猎志 Vol.12》、《怪物猎人狩猎志 Vol.13》，定价 18.00 元。《3DS 专辑 Vol.2》，定价 32.00 元。《卡牌·桌游》第 9~12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203~205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271~275 期、总第 278 期、总第 282 期、总第 287 期、总第 288 期、总第 293~299 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223~226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137·138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com



《光明之心资料设定集》，定价 45 元；《AKB1/48 星恋关岛 写真攻略本》，定价 32 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《传说系列编年史》，定价 42 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3–5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29、30、31、34、39 价：22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 63、66–68 期，定价 18 元 / 期。

More, GO: 73139.blog.163.com

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！


guma 子和九兵卫、洛克一起逛王府井 ~=W=

摄影：九兵卫

星夜



本期个人签名

迷上大自然中寻找细节的超微距摄影。

★在某餐馆吃饭时，搜到 ChinaNet 热点一个，用办宽带送的账户登陆试了一下速度，看在线视频迅速飙到 1.5M/S，于是狂下了一堆资源。这顿饭足足吃了好几个小时，直到看见服务员充满怨恨的眼神才依依不舍地离开。要是这种良心热点多一些就好了。

★"超级月亮"那天晚上又对着月亮狂拍了一通，每每看到月球表面的那些陨石坑，就会想像如果置身于现场会是如何壮观的景色。当日天气晴好，月朗而不星稀，繁星隐隐可见，能在都市看到这样的夜空实属不易。可恨的是蚊子太多，我穿着T恤短裤衩坐在露台上，成为蚊子的饕餮盛宴，沐浴月光的同时也付出了惨痛的代价……

★某些美剧细节做得 NB 无比，但是几乎没有情节可言，比如《权力的游戏》，在反映架空世界的社会百态方面几乎可以当纪录片来看，每一个镜头的每一个角落都尽可能做到极致，但是连续几集下来，记住的也就只有某些细节，故事方面乏善可陈，渐渐地便觉得索然无味。

狠来了



Now Playing

《苍翼默示录 连续变幻 EX》

【生活】"教育，应当被人人所享有，而不是少数人的特权。教育，应当培养出提升人类尊严，领导人类走向积极方向的价值观。教育，应当成为真正的学习过程，而不是炮制温顺、服从、不能合理解释为什么公正和自由应成为全人类与生俱来的权利的人。"某位获得诺贝尔和平奖的女士于香港大学的演讲内容。

【生活】某个格斗游戏圈子里的朋友要去重庆出差一年半载，虽说少了这二货对大家的生活完全没有任何影响，但少了乐子的事情是谁也不愿意的，出完差就赶紧回来给我们调戏吧！在这里祝这位《灵魂能力Ⅳ》的达人玩家一路顺风，有去有回，在外地不至于被对战近 100000 盘的地方一霸——飞妞姐虐得生活不能自理。最后，散伙饭吃起来啊混蛋！

【游戏】近来《BBCS EX》在练 Λ-11，J214D 不磨防御雷管的改动还真是不适应，经常将对手打至濒临破防的状态却没有较为安定的招式来完成破防，往往因过于执着破防反倒被对手逆转，果然 11 这种需要打法细腻以及耐心的角色用不来啊。

宇宙人



还好上个月手滑的是 X360 而不是 PSV，结果这个月终于等到初音限定 PSV 的公布了，虽说只是白色的机器背面印上初音的图，但限定版给人的感觉就是不一样。看来也是时候准备……什么？4 万日元？别，别开玩笑了，我有说过一定要买限定版么？（缩）

前段时间跟同事一起去看了《复仇者联盟》，对于美式英雄认识度几乎为零的我不得不在开场前抓住稀饭和华尔兹求各种科普，而且看完了之后还得上网翻翻资料才能理解一些剧情和设定，不过不可否认这部片拍得相当精彩，几段战斗的气势相当十足，而且很多搞怪的台词也相当有意思。

自从眼睛发现有飞蚊症之后，白天在光亮的地方总会觉得非常难受，走到哪里都被那挥之不去的黑影搞得特别不爽。看来熬夜和长时间盯着显示器的习惯还不改的话，以后就不是变成夜行动物这么简单了。

本期个人签名

"真是弱不禁风的神！"

华尔兹



※和胜负师一样，同编辑部一起去看《复仇者联盟》时已经是 2 周目了，之前忍不住看了一遍 IMAX 版。我觉得这是部好电影，不会浪费你的时间和电影票，这就够了。遗憾是电影的 3D 效果多少有些令人失望，反倒是电影上映前播放的《MIB3》（黑衣人 3）宣传片让我彻底惊了，虽然这个预告片我已经通过其他途径看过无数次，不过 IMAX 上的 3D 效果实实在在震撼了我一把，真 3D 果然不是盖的，Will Smith，咱们 25 号见。

※从连载初开始追着看，不知不觉，转眼《爆漫王》（食梦者）就这么结束了，两位作者愣是把一部没有战斗的题材画成了热血十足的少年漫画。个人认为最为出彩的地方是七峰透和黑富奸平丸的剧情。算是我近年来看的惟一一部不"民工"的漫画。

※前段时间抽空全成就了《巫师 2 王国刺客》，游戏是个好游戏，可惜自由度太低，升级只有靠完成任务，后期不能回到之前章节场景做任务，好在读第二章的存档找到一个刷级的方法，详见本期研究内容。

Now Watching

《无耻家庭》

(Shameless)

伽蓝



本期个人签名

这期怎么就拿了 4 个白金……

这期截稿后，就是《马克斯佩恩 3》与《暗黑破坏神 3》两大神作的发售之时，这两大系列对我游戏观的形成都有极大的影响，必须首发支持，但两个都在同一天发售，你们是在逗我玩吗？

接上，在预购《暗黑破坏神 3》通行证的时候可谓一波三折，因实在忍受不了淘宝奸商的坐地起价，只好寻找对岸宝岛的官方交易平台，以原价购买后本应欢喜，但却出现了钱被扣除，订单被取消的情况，正纳闷了几天琢磨着如何取回血汗钱的时候，对面又给我发来一封邮件，被取消的订单又神奇的起死回生了，这过山车般的剧情是闹哪套？在谴责奸商的同时借地膜拜八老师，相比她截稿赴港排队首发限定版，买数字版的我简直弱爆了！

单位附近新开的餐厅，这家餐厅不仅品种繁多味道尚可，而且在上两周刚开业时打出消费满 10 减 5 的好价格，优惠活动刚过又推出新的满 10 送早餐半价券……原来，恩格尔系数真的会影响一个人的幸福感。

e, GO: 73139.blog.163.com

九兵卫



【卡游】最近迷上了SE在iPhone上推出的一款名为《扩散性百万亚瑟王》的卡片游戏，没事的时候总喜欢拿出来玩两盘。卡片的收集、成长以及合成要素比较很容易让人沉迷，与我比较喜欢的《DQM》系列有些许相似。说起来，SE重制的第一作《DQM》很快就要在3DS平台上发售了，这也算得上是我上半年最期待的游戏。

【天下聚会】很幸运这次能来到北京和我们杂志的新老朋友聚在一起。虽然长着不同的面孔、来自不同的环境，但我们都有这同样的爱好、会因为同样的东西而喜怒哀乐，能像这样坐在一起聊聊天打打游戏，这本身就是一件非常幸福的事情。而作为编辑，最大的幸事莫过于即便未曾谋面，大家也能将我们当做身边熟知的朋友，这份感动与信任，我想我一定会加倍回报。

【DD】截稿的前两天，八重樱接回了自己的第一只DD娃娃，几位阳光成员也在蠢蠢欲动，突然发现身边好多人都对DD产生了兴趣。看来天使们的魅力果然可以影响其他人，Akira这下应该不会孤单了^^;（我真的不是在给《OtaQ》做广告，对灯发誓！~）

Now Playing

《COD MW3》网战新地图包。

纱迦



★《生化危机6》的故事越来越离奇，单就卖相来说可以说是非常好，难怪Capcom敢在新一季报表中号称要卖700万。这次游戏将由本社制作，不过几个制作人名气都不是很大，只希望他们能够接好竹内润的班，别像早矢仕洋介那样搞砸了。本人就此写了篇短文叫《呼唤竹内润》，登在UCG官网ucg.cn，有兴趣的朋友可以去看看。

★本期又全成就（此处“全成就”作动词解）了一个Kinect游戏：《芝麻街 从前有只怪兽》。这游戏要求通三遍，由于特殊要求相关的成就已经在前两遍流程中解除，第三遍游戏的过程我只是搬了张凳子坐在电视机前，然后陪LP一起看《甄環传》。儿童节目和后宫惊悚剧的强烈反差，令我深感这后宫真不是人待的地方。建议日本ACG厂商多出点恋爱游戏或后宫片的后传，比如《樱大战6真宫寺樱传》，保证掀起新一轮浪潮！

★友情提醒：每逢大片上映，Xbox LIVE上都有大片相关的免费头像或主题（多为美服），以近日为例，就有《复仇者联盟》、《黑衣人3》、《勇敢传说》、《谍中谍4》、《超级战舰》、《饥饿游戏》等作品的免费好礼，时尚非凡。即使你的主账户不是美服，也可以用同机器上的美服账户下回来，然后主账户就可以正常使用。

本期全成就游戏

Create
创战纪
芝麻街 从前有只怪兽
天翔铁骑HD

胜负师



［铂］五一期间回了次老家，过了几天退休般悠闲的日子，每天居然还能睡睡午觉。虽说生活节奏慢半拍，但是却提前看了“复联”，只是左边坐个孕妇，前面的哥们儿电影开演后十分钟后就不停打电话，更可气的是后面的小孩儿一到有点儿意思的地方就大声剧透，这样的观影体验也太奇葩了。好在回编辑部那天又和大伙一起看了二周目。

［金］在老家时还见识了儿子的翻筋斗神技，可以一个人在床上连翻一两个小时。偶有失手，从床上落下，哭两声继续。如此调皮好动，已经超越了他的父辈。

［银］一年前，我说起自己要加强体育锻炼，胜嫂说你都说了多少次了，我还会相信你吗？这几天我真的开始锻炼时，她说你受了什么刺激吗？看看，“说做过的，做说过的”对于一个男人来说是很重要滴！

［铜］每期一歌：初音的《千本樱》。这期被此歌洗脑不为别的，主要是看了某技术宅用能发出音阶的电话机把《千本樱》弹了一遍，手指上下翻飞，技能凶残，非常带感。那一串长长的电话号码不知会拨通到哪里呢？

本期个人签名

因为才能而选择职业，不一定是幸福的事。

洛克



在298期截稿后，本人和九兵卫就坐上前往北京的飞机前去参加天下聚会，虽然这次北京之行仅有短短两天，但受益颇多。读者的热情之高也是本人始料未及的，在高温天气下依然有100多人到场，在此先答谢各位读者的支持，在和各位的交流中洛克也认识到自身的责任感。本次负责统筹的光之虹同学也辛苦了，关于本次天下聚会的具体内容，还请阅读本期的“读编往来”栏目。

说起来洛克来编辑部也快两年了，那时还是啥毛病都没有的健康身体，可前段时间的体验却爆出不少问题，甚至有一些危险信号，这和两年来不断隆起的肚子有直接关系，果然烧烤配啤酒虽好，为了身体还是少吃为妙。

在围观完《越狱》、《英雄》和《迷失》这几部“民工片”后，最近开始看起《行尸走肉》，片中击杀丧尸时的各种血肉横飞镜头让人大呼过瘾，果然比起日系作品还是欧美的更重口味一些啊。

本期个人签名

同是富二代，钢铁侠和蝙蝠侠咋就差这么多呢……

金馆长



从去年皮尔洛离队之后我就预感到这一切必将发生，只是没想到这么快，今年我们会同时和加图索、因扎吉以及内斯塔道别，离别总是令人伤感，尤其是和这些代表了我一段红黑色青春的人，祝他们今后好运。这里想起今年看过的最令人感动的一部“纪录片”，《天下足球》今年第一期的特别视频，背景音乐是《彩虹的回声》。另外，希望每一位成名球星都不要来中超趟浑水。

有时候十分庆幸编辑没有类似转会的制度，我们不用为了留在一个希望留下的地方考虑那么多东西，也就不会有那些令人后悔的选择，能和自己已经有了感情的地方一起迎来辉煌或者失落是一种无法取代的幸福。否则如果将来只能感慨：我当初要是留下该多好……的时候，那将是一种何其五味杂陈的心情——看舍甫琴科传记有感。

某编为了图便宜用了某快递，结果货物“延迟”了一天才到货，被其他编辑嘲笑为“慢递”，虽然这已经不是该快递第一次给他们添堵了……国内快递的效率实在令人发指，而且还不是哪里都能到。相比之下，买游戏我99%选择跑实体店，现场等待的焦虑以及终于拿到手的那种快感才是王道啊！

无论《暗黑破坏神3》传说中的主机版存在与否，我想我还是会玩PC版，毕竟那么多年的键鼠操作习惯改不过来，近几年本人键鼠功力虽然退化得很厉害，也只是不会用键鼠玩FPS而已，其他键鼠操作占优的游戏情况还好。

本期个人签名

300期制作期间大量期待游戏一起涌出，真痛苦……

稀饭

【衣】近日随美编一刀兄出行，闻说他要买一件优衣库出品的《MGS》二十五周年纪念T恤，便为他引路，原本对这个系列的认识不太深，也没想要买，结果发现当时不但在搞限时优惠，129元的衣服只售99元，而且有一款印有年轻版EVA的T恤画风深得我心，于是一咬牙买了下来。结果得到同事们的评价是：太写实，各种不像EVA……

【食】什么叫霸气外露，编辑部附近新开的餐厅算是最好的例子，轰轰烈烈的买满10元减5元活动持续了足足一个多星期，哪怕是如今没了优惠也是天天人头簇拥，附近的餐厅估计再不采取行动，就要被比下去了。不过小编们可算是爽透了，每餐花个15元就有三个菜可吃，里头还有大块的鸡腿或鸭腿，妙不可言。但再这样吃下去，恐怕腰上的“轮胎”又得增厚了。

【住】天气渐热，每天睡觉都要开空调，但问题随之来了，开空调的情况下 到底要盖几张被子？刚开始我只盖一张空调被，结果太薄，半夜被冷醒。第二天改成两张，太热，睡不着还浑身冒汗。第三天改成一张空调被加上一张毛巾被，竟然还是热。等我终于发现盖一张空调被＋上身盖半张毛巾被这种完美搭配时，黑眼圈已经冒出来好几天了。

【行】“No Country For 卢瑟！”，在看《复仇者联盟》前后都被迫于大太阳下走了几十分钟路的我实在对伽蓝同学的这句话不能同意更多。以后中奖了，还是买辆车吧。



NOW PLAYING

《质量效应3》网战（无限掉线中）、《行尸走肉》、《我的世界》、《灵魂能力V》（阿斯塔罗斯练习中）

More, GO. 73139.blog.163.com

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.05.13-2012.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

E3 愈发临近，那些备受瞩目的大作情报也众说纷纭。最常听到的说法莫过于，某某游戏确定将不在 E3 露面、某厂商预计会放出某某杀手锏……诸如此类。其实比起展会召开当天，开展前像是这样来自玩家与业界的传言与猜测也成了每年 E3 的乐趣之一。尽管每个玩家的 E3 最期待游戏各不相同，但愿大家都能早日玩上自己心目中最期待的作品，这将是属于所有玩家的节日！

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
2012 年 6 月					
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版
28 日	零 真红之蝶	零 ～真红の蝶～	Nintendo	动作冒险	日版
2012 年 8 月					
2 日	勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族	ドラゴンクエスト Ⅹ 目覚めし五つの种族 オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012 年 9 月					
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 7 月	跳舞吧 2	音乐			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
29 日	抵抗 燃烧天空	Resistance: Burning Skies	SCE	主视角射击	美版
2012 年 6 月					
1 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
5 日	马达加斯加 3	Madagascar 3: The Video Game	D3 Publisher	动作冒险	美版
7 日	机动战士高达 SEED BATTLE DESTINY	机动战士ガンダム SEED BATTLE DESTINY	NBGI	动作	日版
7 日	和 Hello Kitty 一起方块冲击 V	ハロ－キティといっしょ ブロッククラッシュ V	Dorart	益智	日版
14 日	女神异闻录 Persona 4 黄金版	ペルソナ 4 ザ・ゴ－ルデン	Atlus	角色扮演	日版
14 日	超级猴子球 大玩特玩	ス－パ－モンキ－ボ－ル 特盛あそビ－タ!	SEGA	动作	日版
26 日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCE	动作	美版
28 日	潜龙谍影 高清版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	动作	日版
2012 年 8 月					
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
30 日	初音未来 女歌手计划 NEXT	NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA	SEGA	音乐	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	龙之皇冠	动作角色扮演	2012 年 8 月	英雄传说 零之轨迹 进化版	角色扮演
2012 年秋	街头霸王对铁拳	动作	2012 年内	最终幻想Ⅹ	角色扮演
2012 年内	伊苏 塞尔塞塔的树海	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
15 日	权力的游戏	Game of Thrones	Atlus	角色扮演	美版
15 日	战舰	Battleship	Activision	主视角射击	美版
15 日	马克斯·佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
22 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22 日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
24 日	虫姬殿下 HD	虫姫さま HD	Cave	射击	日版
2012 年 6 月					
5 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
14 日	链锯甜心	ロリポップチェ－ンソ－	角川 Games	动作	日版
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21 日	重铁骑	重铁骑	Capcom	动作	日版
26 日	黑暗血统Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	美版
26 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版
28 日	机器人学笔记	ROBOTICS；NOTES	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 7 月					
5 日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
2012 年 8 月					
2 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	日版
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
4 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
30 日	刺客信条Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
2012 年 11 月					
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 9 月	死或生 5	格斗	2012 年秋季	铁拳 TT2	格斗

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
24 日	G1 大奖赛	G1 グランプリ	元气	体育	日版
24 日	我是航空管理员 空港英雄 3D 羽田 with JAL	ぼくは航空管制官 エアポ－トヒ－ロ－3D 羽田 with JAL	Sonic Powered	模拟经营	日版
24 日	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オ－プン	Nintendo	体育	日版
24 日	大家的庙会	みんなの缘日	NBGI	益智	日版
31 日	GUILD01	GUILD01	Level–5	角色扮演	日版
31 日	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境	ドラゴンクエストモンスタ－ズ テリ－のワンダ－ランド 3D	Square Enix	角色扮演	日版
2012 年 6 月					
14 日	GON	ゴン バクバクバクバクアドベンチャ－	NBGI	动作	日版
21 日	和 Hell Kitty 一起世界旅行 去不同的国家吧	ハロ－キティとせかいりょこう! いろんなくにへおでかけしましょ	Compile Heart	益智	日版
28 日	侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞	探偵 神宫寺三郎 复雠の轮舞	Arc System Works	文字冒险	日版
28 日	卡片召唤师	CULDCEPT	Nintendo	桌面棋牌	日版
2012 年 7 月					
5 日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	角色扮演	日版
5 日	逃跑中 从史上最强猎人手中逃脱	逃走中 史上最强のハンタ－たちからにげきれ!	NBGI	动作	日版
5 日	纸箱战机 爆 强化版	ダンボ－ル战机 爆ブ－スト	Level–5	角色扮演	日版
12 日	太鼓之达人 小龙与不可思议的宝藏	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ－ブ	NBGI	音乐	日版
12 日	时间旅人	タイムトラベラ－ズ	Level–5	文字冒险	日版
19 日	魔法工厂 4	ル－ンファクトリ－4	MMV AQL	动作角色扮演	日版
26 日	洞窟物语 3D	洞窟物语 3D	日本一	动作冒险	日版
2012 年 8 月					
30 日	恶魔召唤师 灵魂骇客	デビルサマナ－ソウルハッカ－ズ	Atlus	角色扮演	日版
30 日	闪乱神乐 爆裂 红莲之少女	闪乱カグラ Brust －红莲の少女达－	MMV AQL	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	AKB48+Me	模拟育成	2012 年秋	跑起来吧！动物之森	模拟育成
2012 年 8 月	新超级马里奥兄弟 2	平台动作	2012 年内	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险
2012 年内	失落的英雄	角色扮演			

More, GO: 73139.blog.163.com

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
15 日	战舰	Battleship	Activision	主视角射击	美版
15 日	权力的游戏	Game of Thrones	Atlus	角色扮演	美版
15 日	马克斯·佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22 日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
24 日	史坦斯闸门	STEINS；GATE	5pb.	文字冒险	日版
24 日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	STEINS；GATE 比翼恋理のだ－りん	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 6 月					
5 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
7 日	东京丛林	TOKYO JUNGLE	SCE	动作	日版
14 日	链锯甜心	ロリポップチェ－ンソ－	角川 Games	动作	日版
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21 日	轻音 放学后演唱会 高清版	けいおん！ 放课後ライブ！！ HD Ver.	SEGA	音乐	日版
26 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	美版
26 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版
28 日	薄樱鬼 黎明录 依恋草	薄樱鬼 黎明录 名残り草	Idea Factory	文字冒险	日版
28 日	机器人学笔记	ROBOTICS；NOTES	5pb.	文字冒险	日版
28 日	AQUAPAZZA	AQUAPAZZA	Aquaplus	格斗	日版
28 日	.hack// 世界的另一端 混合包	ドットハック セカイの向こうに＋ Versus Hybrid Pack	NBGI	动作	日版
28 日	阿希娅的工作室 黄昏大地的炼金术士	ア－シャのアトリエ ~黄昏の大地の炼金术士~	Gust	角色扮演	日版
2012 年 7 月					
5 日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
26 日	真·三国无双 联合突袭 2 高清版	真·三国无双 MULTI RAID 2 HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	超时空要塞 可曾记得爱 混合包	超时空要塞マクロス～爱·おぼえていますか～ Hybrid Pack	NBGI	射击	日版
2012 年 8 月					
2 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	日版
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
30 日	战国 BASARA 高清合集	战国 BASARA HD コレクション	Capcom	动作	日版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル·ワ－ルド —银翼の觉醒—	NBGI	策略	日版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
2012 年 11 月					
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 9 月	死或生 5	格斗	2012 年秋	铁拳 TT2	格斗
2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012 年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演
2012 年内	时间与永远	角色扮演	2012 年内	传颂之物 2	策略角色扮演
2012 年内	最后的守护者	动作			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
17 日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版不可能出续作	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポ－タブルが続くわけがない	NBGI	文字冒险	日版
17 日	女神异闻录 Persona 2 罚	ペルソナ 2 罚	Atlus	角色扮演	日版
31 日	神之谜题 羁绊之谜	ファイ·ブレイン ～绊のパズル	Arc System Works	解谜	日版
31 日	娇蛮之吻 3 学期 携带版	つよきす 3 学期 Portable	Revolution	文字冒险	日版
31 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル－コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
2012 年 6 月					
21 日	秋叶原之旅 PLUS	AKIBA'S TRIP PLUS	Acquire	动作冒险	日版
21 日	喧哗番长 Bros. 东京决战	喧哗番长 Bros. ト－キョ－バトルロイヤル	Spike	动作冒险	日版
28 日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチ－ズ —白银の翼—	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	新天魔界 6	ジエネレ－ション オブ カオス 6	Idea Factory	策略角色扮演	日版
2012 年 7 月					
5 日	美食的俘虏 美食生存战 2	トリコ グルメサバイバル！ 2	NBGI	动作	日版
12 日	时间旅人	タイムトラベラ－ズ	Level–5	文字冒险	日版
19 日	阿加雷斯特战记 Mariage	アガレスト战记 Mariage	Compile Heart	角色扮演	日版
19 日	无双大蛇 2 特别版	无双 OROCHI2 Special	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	新·剑、魔法与学园 刻之学园	新·剑と魔法と学园モノ。刻の学园	Acquire	角色扮演	日版
19 日	数码宝贝世界 数字化	デジモンワ－ルド リ：デジタイズ	NBGI	角色扮演	日版
26 日	那由多的轨迹	那由多の轨迹	日本 Falcom	动作角色扮演	日版
26 日	DUNAMIS15	DUNAMIS15	5pb.	文字冒险	日版
26 日	超级弹丸论破 2 再见绝望学园	ス－パ－ダンガンロンパ2 さよなら绝望学园	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2012 年 8 月					
23 日	化物语 携带版	化物语 ポ－タブル	NBGI	动作	日版
23 日	侦探歌剧 2	探侦オペラ ミルキイホ－ムズ 2	Bushiroad	文字冒险	日版
30 日	未闻花名	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない。	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 9 月					
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル·ワ－ルド －银翼の觉醒－	NBGI	策略	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	Fate/ 新章 CCC	角色扮演	2012 年夏	机动战士高达 AGE	角色扮演
2012 年内	纸箱战机 W	角色扮演			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
2012 年 6 月					
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
23 日	口袋妖怪 黑·白 2	ポケットモンスタ－ブラック / ホワイト 2	Pokemon	角色扮演	日版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版
2012 年 8 月					
2 日	全假面骑士 骑士世代 2	オ－ル假面ライダ－ライダ－ジエネレ－ション 2	NBGI	动作	日版

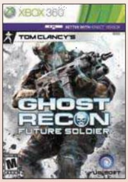
其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	神秘房间	文字冒险			

05.22 幽灵行动 未来战士

攻略预定

多机种 动作射击 ■Ubisoft ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



如果你喜欢真实的现代战争感受，并且喜欢驾驭高科技装备的感觉，那你不应该错过这款《幽灵行动 未来战士》。游戏发生的时间是近未来，所以里面出现的各种武器装备都是在现有武器装备的基础上进行过强化和改进的版本，但是设计比较合理，不会让人产生虚假感。游戏网战比较有新意，有时候比拼的不是枪法而是对先进装备的使用能力，让人绞尽脑汁才能获得胜利。本作 X360 版对应 Kinect 操作，临场感十足，而通过手机程序随时调整装备技能的联动系统也让人感觉到很新鲜。

05.24 马里奥网球 公开赛

3DS 体育 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 A



本作以操作简单，轻松爽快为卖点的《马里奥网球》系列”的最新作，能够操作马里奥、路易等多达 16 位著名的系列角色进行网球比赛，与其他玩家合作或者对战。另外，玩家还可以利用 Mii 的形象，以及游戏中提供的将近 200 种的道具，DIY 出自己的专用角色进行比赛。游戏对应互联网联机功能，透过网络可以随时随地跟世界各地的玩家一较高下。另外，如果身边有朋友的话，只要有一张游戏，建立主机之后便能让另外 3 位没有游戏的玩家，通过下载终端的方式实现 4 人对战。

05.29 抵抗 燃烧天空

PSV 主视角射击 ■SCE ■无对应周边 推荐度 B



《燃烧天空》是“《抵抗》系列”在 PSV 上的一部外传性质作品，玩家在游戏中将扮演新角色——纽约市的消防队员托姆？莱利，与奇美拉军团展开对抗。区别于 PSP 版，游戏将由原制作组 Nihilistic Software 亲自操刀，素质可以保障。针对 PSV 的特性，玩家在游戏中通过触屏操作可以做出特殊动作，此外游戏是目前第一款支持联机对战要素的射击游戏，最多支持 8 人在线，喜欢多人对抗的玩家不容错过。顺便一提，游戏有中英文合版，又给了国内玩家一个购买本作的理由。

More, GO: 73139.blog.163.com

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

下期就是我们UCG总第300期特别纪念号了，届时我们将与广大读者一起展开一系列的纪念活动。具体到“游风艺苑”，本刀已经邀请了十多位曾在本栏目亮相的实力派画手共襄盛举。大家创作的这批纪念作品，将会集中刊发在300期杂志上，希望各位读者捧场啊。正在阅读本期杂志的你，假如你也想创作自己的300期纪念画作，也请尽管投稿过来吧，只要够精彩，我们也会刊登的。此外，6月的征稿也已展开，除了下面这6幅作品外，下期（6月B）的6幅参评名额等待各位来认领！具体奖项设置请参阅第114页“一刀有话说 特别版 Vol.53”。



北京·goenitzchild

“《Fate》系列”的同人画稿一向是以Saber居多，这幅以《Fate/新章》的女主角和Archer为主题的作品可谓是难得一见的佳作。画师使用厚涂画法勾勒出作品厚重的世界观，两人安详的表情为画面增添了一份温馨。



昆明·翔子

雄火龙是《怪物猎人》的标志性怪物，这幅作品生动地展现了它的生存状态。四位利用火龙进食机会而伺机靠近，准备开始狩猎的猎人神态各异，精彩的构图让整幅作品充满了张力。



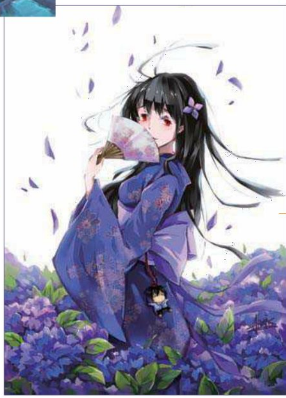
南宁·曾佳翌

《森林女巫》，一幅奇幻风的原创插画。稿件无论是人设还是构图，都颇为成熟，以纯度不高的红色系为主的配色使画面显得沉稳且耐看，如果能够在细节描绘上再进一步，作品将更完美。



肇庆·月の命

一幅《剑侠情缘3》的“百合”同人图，场景选在水下，在整体效果的表现上难度较高，特别是在水的浮力作用下，人物的头发和衣物“飘飞”状态的把握，需要一定的技巧，作者干得不错，此外光影表现也是作品的亮点。



梧州·甘港璐

《未闻花名》是戳中很多人泪点的一部作品，女主角面麻的坚强与纯真让人为之动容。这部作品描绘的是天国中的面麻，虽然在画师笔下她完全变了样，但面麻依然像是我们熟悉的那朵花，依然在天国静静绽放。



长春·江鸟

历来无论是官方设定还是同人稿件，初音MM总是以经典的“瓜子脸小美女”形象示人，右图中这位圆脸初音乍看稍显另类，不过也算别有一番风情，再结合动感十足的构图，本刀禁不住要唱：什么样的节奏是最呀最摇摆……

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出，最后，欢迎大家踊跃投稿！

More, GO: 73139.blog.163.com

X360专辑 Vol.18

大16开240页+数据DVD光盘｜E3冲锋号

E3即将到来，X360即将掀开新篇章！本辑收录2012年春以来几乎所有值得一玩的大作来制作攻略，内容详实，资料独家，值得X360玩家人手一本收藏。成就集中赢再次推送若干成就神作，软组织深入挖掘自制机实用功能。特别策划带你回顾Rare、Starbreeze名门历史，外加独步全球的CRYTEK技术完全分析。囊括X360于E3展前一切资讯，尽在《X360专辑》第18辑！

– 典藏级攻略阵容 –

质量效应3｜巫师2 王国刺客 加强版
大地王国 罪与罚｜寂静岭 暴雨
忍者龙剑传3｜Kinect迪士尼乐园｜虐杀原型2
Kinect冲锋

– 特别策划 –

微软爱将Rare三十周年纪念
CRYTEK：超越时代的孤岛技术
Starbreeze奋斗史

– 光盘收录 –

精彩壁纸、X360游戏视频攻略、实用软件、最新游戏升级文件等
更多内容详见光盘

5月下旬 全国上市



掌机王SP Vol.182

全彩32开208页+DVD光盘+《圣人协奏曲》主题卡片



每年的5月上旬是掌机游戏的空档期，四月底的《真·三国无双VS》是值得一玩的作品，研究中心同样是3DS的另外两款大作——《火纹 觉醒》和《新·光之神话》。PSV方面则有小编酷洛洛带来的《武士与龙》攻关日记，讲解各迷宫的攻略要点。PSP则有《神孕》、《游戏里也要听爸爸的话》和《未来日记》三款游戏的介绍，其中《未来日记》结合了当下日剧和动画，内容别致。专题方面则有掌机版《卡比》的系列回顾，让你在淡季也能看个过瘾。

5月18日 全国上市

模魂志 Vol.68

大16开160页+DVD



12寸可动人偶堪称大男孩的“芭比娃娃”，在这个涵盖现实战争、动漫游戏以及热门影视的玩具种类中具有相当丰富的玩点，而这些玩点将在本辑为您逐一展示。在儿童节前夕，已经长大的您是否会怀念当时的懵懂童年呢？本辑将邀请国内各知名模玩高手，与您一同追忆曾经的模玩时光。BB战士Legend系列骑士高达终于在本月上市，本辑将结合视频，一同探讨这款让BB战士玩家期盼已久的最新款式。此外，必不可少的还有各式美少女人形以及潮流玩具，各种实物评测展示都将收录在本辑当中。

5月22日 全国上市

Fan48 AKB48资讯综合志 Vol.1

112页全彩大16开+影像DVD盘+精美海报

说到时下日本最红的女子偶像团体，那就非AKB48莫属了，单曲连续破百万、获得各项殊荣、担任各种大使，一群追逐梦想的女孩在创造着前人所没有的纪录。而且AKB48人气不仅限于日本国内，在美国、新加坡、中国等日本以外的地区，AKB48的知名度也在逐渐上升，而作为48家族海外计划的一环、以上海作为活动据点的SNH48也即将在不久后结成，所以为了让更多的人能认识到48家族的魅力，于是这本《Fan48》便诞生了。《Fan48》是一本面向国内AKB48粉丝的资讯综合志，48家族相关的新闻专题、美图等精彩内容尽收其中，让你对AKB48有更加深入的了解。

48资讯

为你网罗48家族的大事小事新鲜事，不用担心错过任何消息。

48企划

访谈、专题、特辑……数万字的文字量让你了解成员的点点滴滴。

48美图

48家族成员精美平面写真大汇集，制服、泳装、Cosplay应有尽有。

48同好会

请来国内著名AKB48饭谈谈自己的粉丝心路历程、晒晒自己的收藏，身为同好的你或许也能产生共鸣。

48蒂蒂格

48家族成员博客和G+精彩内容摘要，恶搞、福利、感动……带你认识成员荧幕以外的另一面。

5月下旬 全国上市



光盘收录：AKB王道综艺《AKBINGO!》选辑

More, GO: 73139.blog.163.com

同行十四载
感恩三百期

UCG 300期纪念活动

100,000元大抽奖

300个中奖名额，心动大奖等你来拿

真情回馈，从UCG总第300期开始正式启动

参加办法及步骤

（1）请收集《游戏机实用技术》总第300、301、302期杂志印花。印花会固定出现于每期“读编往来”栏目的页角处。

（2）总第302期会附一张读者回函表，请用工整字迹填写相关内容，并注意回函表上所提示的活动截止日期。

（3）将三期的印花贴在填好的回函表上，在截止日期前按回函表上所示的地址寄出，即获得一次抽奖机会。

（4）总第305期，我们将会公布中奖者名单，同时玩家还可以在ucg.cn网站相关网页上进行查询。

※本次活动解释权归游戏机实用技术杂志社所有。

特等奖 2名

TGS 2012梦想之旅

中奖者将亲临东京游戏展现场，一圆游戏玩家的终极梦想

一等奖 18名

PS3/PSP/PSV/X360/Wii/3DS

六大当红主机任选一台

二等奖 100名

精美实用周边礼包（北通公司提供）

三等奖 180名

《游戏机实用技术》300期纪念特制T恤


北通MVP特洛伊(无线震动版)


北通MVP球王2(六轴无线震动版)


北通原生铜微型USB数据线(MICRO版)


北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)

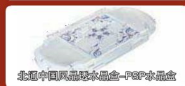

北通中国风保护胶套–PSP厚硅胶套


北通MVP球王2(无线锂电震动版)


北通球王2(震动版)


北通“魔方炫音”–PSP通用线控耳麦


北通原生铜HDMI高清线


北通中国风晶透水晶盒–PSP水晶盒

TGS梦想之旅，2012再度起航！

与UCG记者团共赴TGS，免费畅游东京



东京游戏展（Tokyo Game Show）是全世界最大规模的同时面向专业媒体和普通玩家的电子游戏展会。《游戏机实用技术》自2004年以来，坚持每年亲临TGS现场报道展会盛况，让所有中国玩家也能有身临其境的体验。2009年《游戏机实用技术》首创TGS梦想之旅活动，诚邀国内玩家加入我们的“东京远征军”，亲临东京游戏展现场感受氛围，近距离接触明星制作人，试玩最新最热的顶级大作，更能吃喝玩乐逛遍东京，游览日本各大风景名胜！而且本次活动的幸运儿还能作为UCG的特别记者，将这次旅行的心情故事和照片刊登在杂志上与全国读者分享！

TGS梦想之旅活动因去年日本大地震暂停一年后，于2012年借庆祝《游戏机实用技术》300期的大好日子再次启航！TGS 2012梦想之旅，等你加入！

TGS 2012梦想之旅相关说明

参加方法

首先按照上述要求参加《游戏机实用技术》300期10万元大抽奖活动。我们将先从所有参加抽奖活动的读者中抽选出20名入围者，然后再从中抽选出2名幸运儿前往日本，剩下的18名入围者即为本次抽奖活动的一等奖得主。

注意事项

1. 欲参加TGS 2012梦想之旅活动的读者，请务必先获得父母和家人的许可。

2. 对于本次活动抽奖产生的两名幸运儿，杂志社负担如下费用：办理签证所需费用（不包括办理护照的费用）、从编辑部所在地前往日本东京的往返费用、日本当地的酒店住宿费用、行程所需的用餐及旅游专车费用、境外旅游人身意外保险费用、TGS会场门票费用。除此之外的私人费用及消费须自行承担。

3. TGS 2012的举办时间为9月20日~9月23日。

More GO: 73139.blog.163.com